軟體世界
Magazine
SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
《SUPER NEW FILES》
《超級檔案夾》
魔界之泉 武姬神傳說
航空霸業 2
禁忌蛇姬 星際大亨
等 9 款遊戲
多媒體展特別報導
美國冬季CES展特別報導
美國海軍戰士 魔法飛毯
諾曼第登陸
鋼鐵雄師
魔獸爭霸
國王密使七一公主的婚禮
軒轅劍外傳一楓之舞
回到地球
魔域傳說IV一波斯戰記
《遊戲攻略》
軒轅劍外傳一楓之舞（上）
龍騎士III
國王密使七一公主的婚禮（上）
等 6 款遊戲
《百戰天龍》
《七彩絢目的光碟世界》
雙子星傳奇 未來戰士
《98精品店》
銀河英雄傳說四代
《遊戲解剖室》
《邁向寫GAME之路》
72
SOFTWORLD
1995年3月號
PC GAME
三國演義 II
《PC地帶》
《遊戲終結者》
毀滅戰士2 歐陸戰線
諾瓦風暴 楓之舞
全省電腦經銷商・書局均售 NT$ 120 HK$50 RM$40

亞洲電腦

電腦魅力の新動線

PENTIUM586

→心·動·配·備←

◆CPU:PENTIUM-60 ◆RAM:8MB ◆CACHE:256KB
◆FDD:1.2MB+1.44MB ◆VESA VGA CARD
◆螢幕:14" SUPER VGA ◆可抽換式硬碟架 ◆硬碟:340MB

F586機型之特點：

一、機殼設計融合工業用電腦及FCC安規標準，採雙風扇配備，後面加設出風孔(散風孔)，主機板固定基座板加設15孔(3公分見方)熱散孔，另上蓋靠主機板部份加設傳導孔。如此設計可使CASE內部溫度維持正常溫度。

二、主機板CPU散熱方式，採用3M專用散熱膠，並加CPU散熱片及風扇。

三、一、二、項設計可使F586之CPU、TTL及其他半導體，在優良穩定的溫度，持續久恆的工作，讓使用者安枕無憂。

四、F586 CASE採用3大(可裝抽取式HDD、CD-ROM、FDD1.2)3小之設計符合公元2000年之標準。

篇輯室報告

我們喜歡把GAME比作魚，醫學報導說吃魚有益健康，讓你頭好壯壯，我們相信這是真的。俗話說：藥補不如食補，食補不如魚補，所以說四季進補，吃魚最補。說起魚，當然有分淡水魚、海水魚、本地魚、舶來魚…有大魚也有小魚，有活魚也有翻肚魚；體型粗的像鯨魚，齜牙裂嘴是鯊魚，噴墨式的有章魚，環保尖兵老鼠魚…反正就是有很多種魚。有些魚要特定時間才會來，有些魚隨時都會在；有的季節魚很多，有的季節魚很少，有些魚是四處跑，有的只在當地繞。你應該沒忘記，這裡的魚有的嗜好是長虫，有的擅長躲貓貓，有的扮武俠，有的還愛跑帶跳；有些魚看來奇醜可是吃來可口，有些魚看來漂亮可是刺多，有的很耐命，有的撐不了多久…總之！在我們這地方什麼樣的魚統統有。

我們喜歡把GAME比坐魚，說出版公司搞養殖，讀者老爺是饕家，編輯室來當廚房，經銷商充作魚市場。說起廚房每月爲老饕們打點的豐富佳餚湯鮮味美，嚐了便知道。【新魚動向】清蒸爽口，明目醒腦，清爽而不華麗。吃過這道美味可以預知最近三個月到半年內可能上市的魚群動向，還有當月合適打撈的生鮮魚貨。【游魚衛星台】快炒不膩，益氣實惠。上個月才剛上魚市場的各色魚種行情價目、習性與需擁有哪些裝備才能吃得順口，配合魚種圖片，訊息大口掌握。至於【SUPER NEW FISH】特別推薦舶來魚，而【超級檔案魚】則介紹本產魚類及部份改良品種魚，這兩道佳餚色香帶味、利胃順脾、有助血液循環。因大多數都是未上市或即將上市的生鮮魚種，特顯彌足珍貴；不過因爲有些魚還在養殖場，在從魚卵到魚苗再到成魚的過程中，如果飼料下得不夠、天候不良、或是皮帶撐得不夠緊（別誤會！是打氣馬達用的皮帶！）只好委勞廚師多加些蔥花，別讓殘缺不全的魚骨頭倒了讀者老爺的胃口，當然，忠於原味最重要。而【新魚熱爆】這盤熱騰騰的魚是既新鮮又搶手，大火熱爆，通鼻益肺，專療體虛退燒顧氣管，呼！小心燙口。【漁市新聞】是各位愛吃魚的饕客們不可不吃的雜燴火鍋，內容豐富、令人耳聰目明、掌握漁市新訊；本月特地引進國內外兩處知名魚場中的上品，魚色不少應細細品嚐。【油魚攻略】強心利肺、健胃整腸、有助血脈暢通。因魚種特性煮法略有不同，大廚們提供了從魚頭吃到魚尾的全餐給細嚼慢嚥的客人，提供提示餐給每吃到某個部位就鬧肚子的客人，也提供快速餐給狼吞虎嚥趕時間的客人，不過有時候因爲魚太大、盤子太小，或是怕客人消化不良，只好把魚分段上桌，也請客人見諒啦。至於在【百戰天魚】裡我們也張羅了一些偷吃、秘技、絕招…的好料給吃魚有特別怪癖的客人，而這些好料還是讀者老爺們提供的呢。另外，廚房裡還有一些特約食客，會先代讀者老爺們試吃，看看是否美味、有否長蟲，再由幾位不怕腥的群英定期召開吃魚大會，評定分數，再合力烹出這道【魷魚難人】，而【不吐不快】百味雜陳，吃後可以促進腸胃蠕動，有益排泄。凡是不小心吃到生冷魚類，或被魚刺哽到、魚鱗插到、魚肚噎到、魚肉嗆到……的客人不可不吃，當然，呷好也可以鬥相報喔！如果想知道別人吃魚後有什麼奇思異想，別忘了品嚐12道小品拼盤畢具心涼脾透開、延年益壽功效的【電魚短路】一有助消化！耶！

當然，有關魚的菜色不只這些，這幾道主菜的內容每月都在更新，其他像是【酒吧魚品店】、「門死魚】、【邁向養魚之路】、【油魚解剖室】…也都極爲爽口，錯過可惜呢。其實吃魚既然有益健康，就不能太浪費，廚房準備在下個月發出一份魚友調查表，了解讀者老爺的吃魚口味、習性、需要，還有吃魚的工具家當，準備再上些更合您口味的料理，讓大家把魚吃光光，不要糟蹋了，如果您有二手魚的困擾，想加入吃魚聯誼會或是對廚房提供的菜色有何意見，別忘了透過下期的魚友調查表讓我們知道。

醫學報導說吃魚有益健康，讓你頭好壯壯，這一定是真的，我們就是吃魚長大的呀。如果讀者老爺在這篇編輯室報告中，找不出十個錯字以上，大廚們不禁要爲您的頭好壯壯捏把冷汗…不過，沒關係，下一頁是廚房這個月爲您精心打點的仙魚佳餚，來來來！別客氣…老爺您多吃點吧。頭好壯壯哦！

發行人兼社長／王俊雄
總編輯／李初陽
主編／李俊賢
編輯／史慧、鍾文慶、李永治
美術主編／郭美玲
美術編輯／葉秀嫻、呂淑瑛
打字排版／陳鍾英、伍美蓉
資料處理／曾玉華
編輯助理／廉葛黃
特約編輯作家／蘇經天、許德全、朱學恒、黃振倫
特約作家／李莉莉、鍾凱文、劉昭毅、何布、劉建台、黃文龍、劉建良、朱偉純、卜起經、許鑫翔、郭宗勳、徐國振、羅國宏、曾昭奇、呂維振、侯育宏、賴福鑫、吳文偉、陳志明、黃俊銘、朱學恒、劉興澤、駱婷婷、王彰懋、葉宗明、俞伯輪、林旭中、楊璐偉、廖奇建、石志清、卓挺然、葉明瑋、蘇經天、吳昱甫、林政輪、黃啓禎、黃振倫、王鼓文、潘昱宏、
本期雜誌封面提供／智冠科技
版面設計構成／林俊宏
編輯支援／王美玲、林淑敏、柯志祥、劉建、樓淳妃、李姚綿
美術支援／林譽玲
駐美特派員／亞億列樓
法律顧問／進東法律事務所 陳錦隆律師
社址／高雄市三民區民壯路 63 號五樓
電話／07-3848088 轉 277／289
投稿聯絡信箱／高雄郵政 28-34 號
中來稿請標示真實姓名並自留底稿，本社恕不退稿・使用筆名與否悉聽尊意。
劃撥帳號／40423740
劃撥帳戶／謝明奇
服務電話／07-3841504
照相打字／點線面電腦照相排版公司
製版印刷／秋雨印刷股份有限公司
南區業務／台南市中華西路一段 77 號
高雄市三民區民壯路 61 號
TEL：(07)384-8088
北區業務／台北市南港路二段 99-10 號
TEL：(02)788-9188
中區業務／台中市西屯區港陽路 148 號
TEL：(04)323-7754
香港業務／香港九龍深水埗 海壇街 183 號
鐵海大廈 1F B.C室
TEL：002-852-7292781
FAX：002-852-7280999
星馬業務／13A,Jalan SS21/60 Damansara Utama,47400 Petaling Jaya,Selangor,WEST Malaysia
TEL：002-603-7175208
FAX：002-603-7195711
●廣告業務／曾田學
服務專線：(07)3848088 轉 277
FAX：(07)3802764

吃魚有益身體健康 玩 Game 讓你頭好壯壯

1995・MARCH

▶本刊所登全部著作包括程式及圖片，非經本社同意，任何人不得轉載。凡投稿、邀稿之文章除另行約定外，本社有隨時刊登、轉載、刪改及彙輯等權利。

▶遊戲商標及圖形所有權歸註册公司所有。

●中華郵政南臺字第526號執照登記爲雜誌交寄。
●行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字8603號。
●中華民國78年4月創刊，每月15日出刊。

世界雜誌美味好料理 MENU

72

廣告索引

1 天使帝國 II　553

□大宇　□策略模擬　□上期排名：1

哼！我就說嘛！人稱天使兵團的我豈是浪得虛名，看來酒吧政權也不過爾爾。哈哈…帥哥，您放心，有一天我一定會找到白雪公主她老媽的魔鏡，問清楚誰才是天底下最漂亮的…唷！這可不是三國兄嗎？久違啦！恭喜您大病初癒起死回生，聽說您身染重病拒不就醫，還找道士收驚，看您這氣色，想必那全功能煉妖壺還眞管用，不過那個面惡心善的毀容戰士也是一片好意啊……

2 三國志IV　367

□第三波　□策略　□上期排名：DOS/V（8）中文版（16）

我像是去收驚嗎？天使妹說笑啦，妳且聽我來段數來寶…全民賤保不得了，每月保費繳兩條（老大英明）其中一條勞保要，另外一條給賤保（老大英明）如果倒霉生病了，自負醫療加一條啊加一條（老大英明）…天使妹，轉診事小花錢事大，英明如我豈容謠言得逞，去找瘋狂醫院…哼！老二、老三、此屁仇不報非君子，立刻懸賞全力追查妖魔老道下落…報告老大…我吸收壺裡精華打造了一把…三國小菜刀，嘿嘿…咱！這年頭還流行刻字嗎!!

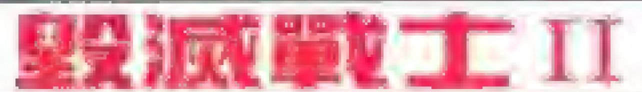
3

333

□軟體世界　□運動　□上期排名：2

哈！三國老大果然英明，掌握流行趨勢，這年頭確實是不流行刻字，不過除了全民賤保外，還流行瓦斯氣爆、 KTV 大火、地震、暴風雪、乾旱、水災、墜機…反正只要是天災人禍一概流行，看來只差恐龍出來搗亂啦。三國老大復仇心切，在此特地提供線索一則：妖魔老道目前位在第 17 名。三國英名人盡皆知，此則線索免費奉送，不收賞金，您……快去吧!!

4



229

□精訊　□動作　□上期排名：4

HEY！ MAN ！YOU SHUT UP！上回見你口吐白沫中毒不淺，好心送你解藥，還推薦你去新開張的瘋狂醫院，你不但不領情，現在還毀謗我是謠言…不過我面惡心善，絕不落井下石、趁人之危，這一副好心腸在圈子裡向來是出了名的，既然是復仇心切，我就不再刁難，喂！打棒球的！三國老弟剛從壺裡面出來恐怕人生地不熟，你就好人做到底，順便帶他去吧，諾！事不宜遲，你倆這就一起…去了吧!!

5 美少女夢工場II　216

□精訊　□少女教育策略　□上期排名：3

老爹！您聽到了吧！又是大火，又是地震，還說什麼落井下石、趁人之危、還有恐龍要出來搗亂，好可怕哦！大家好像要去什麼地方避難呢。老爹！您不是說那個人雖然長得很抱歉，可是心地很善良嗎？我們趕快請他順便帶我們一起去避難吧!!…哇！是地震咧！這寶座晃得這麼厲害，門也快垮了…咦?!外面怎麼還有一堆人想擠進來？老爹！這到底是怎麼回事啊?!

本月新秀

挾持軒轅劍系列的盛名，甫出片即拿下可觀的 166票差點攻下 Top 20 領軍寶座，排名成績雖不若以往同系列作品般閃耀，然 Domo 作品後勁向來十足，加以軒迷愛屋及烏投下不少擁護票，若無意外可望更上層樓晉入 Best 5，而其自成一格的古典山水畫風是否將成遊戲界另一種典範，且讓我們拭目以待。本期依新進榜最高名次選爲本月新秀。

【軒轅劍外傳-楓之舞】

本月焦點

與本月新秀同爲剛出爐的新燒貨，擁有兼具策略與角色扮演類型之特色且在競爭激烈的東洋遊戲界生存到第四代，可見其受歡迎的程度。本次排名雖未在十名內，卻是榜內四款 98 改版新進榜遊戲之最高名次，以現今 Best 5 幾爲策略遊戲之現況，倘能同時擄獲策略及RPG玩家關愛的眼神，必有另一番作爲。中文 98 再展魅力，引爲本月焦點。

【魔域傳說IV-波斯戰記】

此次票選期長達兩個月，一共湧入三千多張選票，各名次之得票數均較往常增加，自認只要拿下區區 15 票便可穩上BUFFER的遊戲全遭落敗，本期低於 23 票無緣上榜者不勝枚舉，其中更不乏排行榜上之常客，而總計 11 款新上榜遊戲的湧入亦是落榜遊戲飲泣的原因之一，爲配合本期採各版本遊戲單一計票原則，取消各遊戲之售價及片數資料，至於出版公司仍暫予保留，不便之處敬請原諒。

綜觀 BEST 5 內依然是天使Ⅱ掛帥，而三國志Ⅳ則是本期改爲單一遊戲計票形式之最大受益者，匯集了 DOS/V 版與中文版之票數（上期分別排名第 8 及 27 ）再行回榜並勇奪第二名寶座，受此波建，飆棒Ⅱ退居第三，毀滅戰士Ⅱ穩住殿菊寶座，而美少女Ⅱ則委居 BEST 5 車尾，經分析 BEST 5 內各遊戲得票率依序爲 32.57% 、 21.61% 、 19.61% 及 13.49% 、 12.72% ，與上期得票率比較，天使Ⅱ與飆棒Ⅱ分別再度下滑 10 及 7 個百分點，而毀滅戰士Ⅱ與美少女Ⅱ則小幅上揚 3 及 0.2 個百分點，在 BEST 5 榜內老將得票率下滑有加、上揚無力的情況下，加上新上榜遊戲犀利的攻勢，預測下期榜內恐有不小的變動，而已四度封王的天使帝國Ⅱ究竟能否順利奪下五度王的封號，締造軟世排行榜新記錄，抑或一如美少女Ⅱ未能通過五度王的考驗，徒留遺憾？令人摒息!!

上期獲列當月新秀的鹿鼎記本期名次竄升幅度最大（新進榜遊戲除外），位居 TOP 20 領軍，而軒轅劍外傳以 11 票之差距尾隨其後來勢洶洶，爲本期新進榜最高名次，獲列本月新秀。TOP 20 榜內除鹿鼎記、幽浮與新進榜遊戲外，名次一律下挫，其中以妖魔道最爲明顯（ -11 名），而原本後勢看漲的特勤機甲隊原獲上期當月焦點殊榮，未料本月受挫，不過本期焦點依然鎖定 98 改版遊戲，目標選定 98 改版新進榜之最高名次－魔域傳說Ⅳ，而向來擁有不少支持者的銀河飛將Ⅲ能否超越幽浮，攔截鈦戰機，追上這區區 7 票，仍有待讀者手中的選票作出決定；另外，榜內僅存的格鬥新作武將爭霸Ⅱ由於一支獨秀，咸認自有挺進空間，是否一如預期，但見後續熱度。

在BUFFER中，本期改由魔武王領軍，榜內計有 4 款新上榜遊戲，分別是諾瓦風暴、聖少女戰隊、麻雀幻想曲Ⅱ及魔法世紀Ⅱ，其中不乏具有挺進 TOP 20 熱度之遊戲，其餘榜上老人名次全面下跌，而最慘烈的則爲爆笑三國志（ -19 名），其次爲模擬城市 2000 （ -11 名）。

本期遊戲衛星台赫見 30 餘款遊戲於國內推出，除了主觀預測的前濤後浪排擠與世代交替效應外，下期的讀者票選排行名次將益形激烈。保重啦！諸位 GAME 壇老將們!!

本期	上期	遊戲名稱	出版公司	類別	得票
6	15	鹿鼎記之皇城爭霸	軟體世界	RPG	177
7	－	軒轅劍外傳－楓之舞	大宇	RPG	166
8	5	特勤機甲隊	華義	戰略	135
9	7	軒轅劍貳	大宇	RPG	108
10	9	黑暗原力－鈦戰機	松崗	飛行模擬	67
10	13	幽浮－地球防衛武力	第三波	策略動作	67
12	－	銀河飛將Ⅲ－虎之心	松崗	模擬	60
12	－	魔域傳說Ⅳ－波斯戰記	華義	角色扮演	60
14	－	龍騎士Ⅲ	微波	RPG	58
15	－	殺人月	電腦休閒世界	冒險	54
16	11	八女神物語	天堂鳥	角色扮演	48
17	6	妖魔道	大宇	RPG	47
18	－	武將爭霸Ⅱ	熊貓	格鬥	41
18	－	銀河英雄傳說Ⅲ sp	微波	戰略	41
20	19	快樂天堂	軟體世界	模擬	38

票選活動

中獎名單

台北市・李弋嵩
台北市・洪崇尹
台北市・林銘發
台北縣・彭成隆
台北市・陳育明
台北市・王業群
桃園市・邱士銘
桃園市・唐慶華
台中市・蘇律雅
台中市・吳建賢
台中市・楊富文
新竹縣・戴峻煒
新竹市・江莉莉
雲林縣・蔡育林
雲林縣・蔡其昌
台南市・范吉慶
高雄市・陳威年
高雄市・鄭旭翔
高雄縣・吳巨文
高雄縣・陳昇佑

●以上廿名讀者各獲得軟體世界遊戲軟體磁片版任一套，得獎者請即刻與本社聯絡。

The Buffer 21～30

本期	上期	遊戲名稱	出版公司	票數
21	12	魔武王	佳帝安	30
22	－	諾瓦風暴	松崗	29
22	14	大航海時代Ⅱ	第三波	29
22	－	聖少女戰隊	華義	29
25	29	炎龍騎士團	漢堂	27
26	19	凱蘭迪亞傳奇Ⅱ命運之手	第三波	26
26	17	鬼屋魔影Ⅱ	電腦休閒世界	26
28	－	麻雀幻想曲Ⅱ	天堂鳥	25
29	10	爆笑三國志	漢堂	24
29	18	模擬城市 2000	電腦休閒世界	24
29	23	工人物語建國篇	軟體世界	24
29	－	魔法世紀Ⅱ	大宇	24

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
動　作	20MB	二月底	386 以上 4MB RAM
製作公司	出版公司	國內代理	
Midway	Midway	無	

邪惡的屠殺計劃，再度捲土重來

在大約五百年前，邪惡的 Shang Tsung 被放逐到地球，在 Goro 的協助之下，陰謀要利用各種方法來破壞地球武林生態的平衡。由於掌握了少林武術競賽（ Shaolin Tournment ）的舉辦權，Shang Tsung 利用此項比賽挑起各門派間的相互鬥爭和自相殘殺。

Shang Tsung 原先的計畫是讓 Liu Kang 獲勝，實現自己的陰謀。然而事與願違， Goro 被擊敗死於競技場上， Shang Tsung 的美夢化成泡影。

Shang Tsung 想求他的主人：神祕的 Shao Kahn 再給他一次機會。而這次，他的計畫更加惡毒：讓參賽者在野外荒郊比賽，而獲勝者最後死於 Shao Kahn 之手！

更血腥、更暴力的畫面呈現給你

在二代中，玩家共有十二個人可以選擇，其中有些是一代就有的人物，有些則是新加入的。秉承了一代的血腥殘忍，二代的畫面更加令人毛骨悚然，血流成河或鮮血四濺的畫面，貫穿了整個遊戲的進行過程。

雖然在這次取消了“二人圍攻一人”的設定，但是人工智慧卻加強了許多，敵人更加的敏捷，出手也更加的狠毒，只要一不留神，被打得哀嚎不斷是常有的事。

畫面的處理和繪製比一代更加的華麗細緻，不僅人物的各種動作比前作流暢了不少，背景也不再是靜態的了，有時有千朵浮雲飄浮而過；有時則是幾隻翼手龍緩緩飛過；尚有會發出恐怖吼聲的人面樹林！

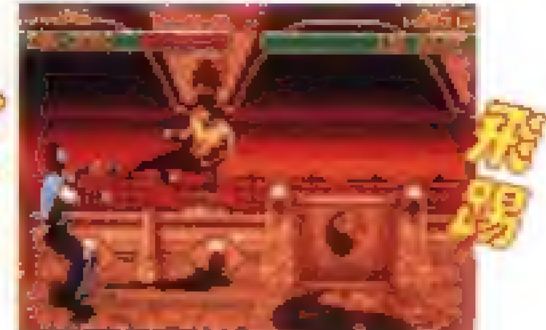
設計師在本遊戲中開了些小玩笑，其中一個便是當你正聚精會神和敵人打得如火如荼時，突然在螢幕右下方會有作者之一的半身掃描像跑出來向你扮個鬼臉鬼叫一聲！可不要被嚇著了。

除了人工智慧和畫面的加強，二代的音樂和音效也比一代有更出色的表現。音樂全部重新編曲，而打鬥過程中的哀叫聲，比前作更加豐富，甚至當你漂亮的支中敵人時，會有個背景聲音喊出“ Excellent ！”或“ Oustanding ”替你喝采！

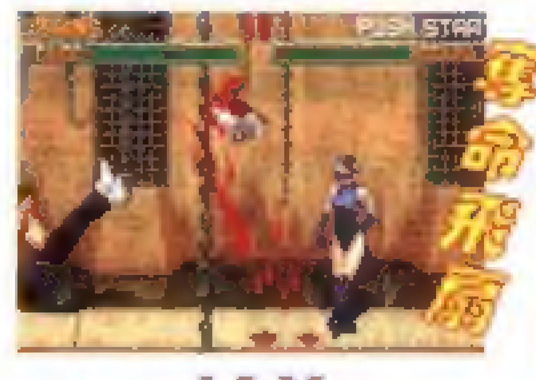
喜歡一代的火爆血腥嗎？眞人快打二代保證更能滿足您嗜血的愛好，帶給您更多的感官刺激與聲光之娛！

十二位人物招式簡介

LIU KANG



KITANA

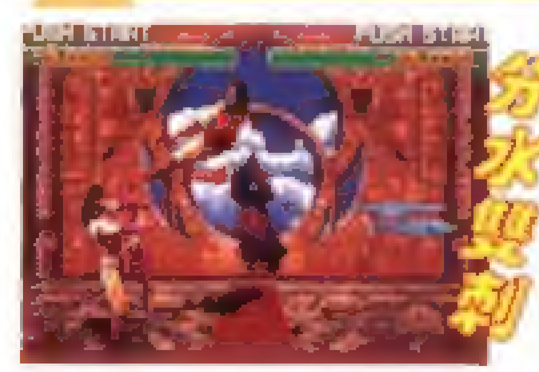


KUNG LAO

JAX

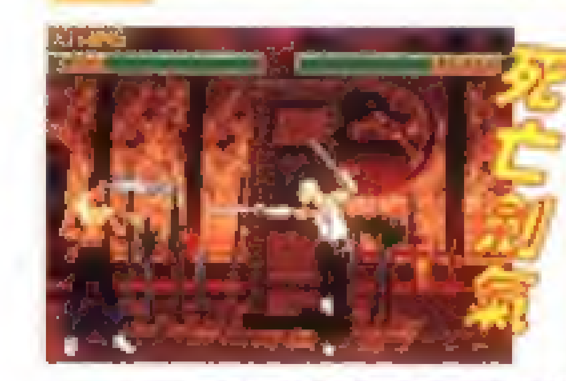
JOHNNY CAGE

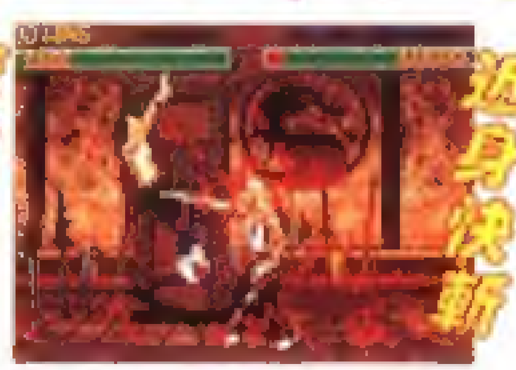
MILENNA



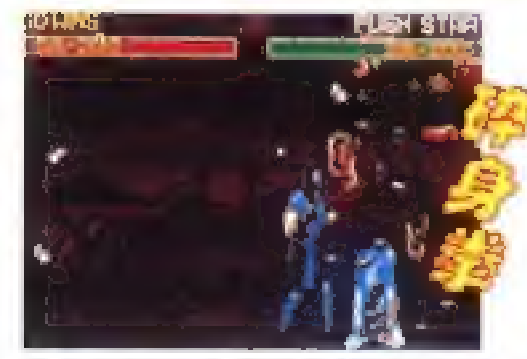
REPTILE

BARAKA

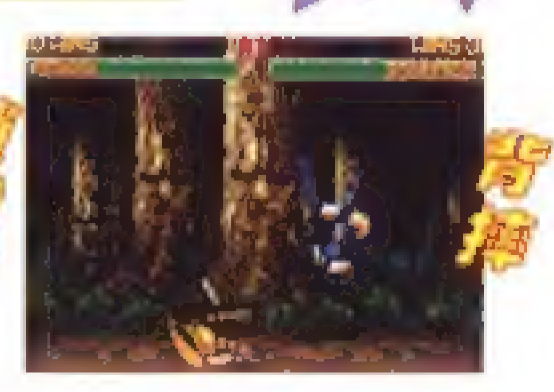




XUB-ZERO



SCORPION



SHANG TSUNG

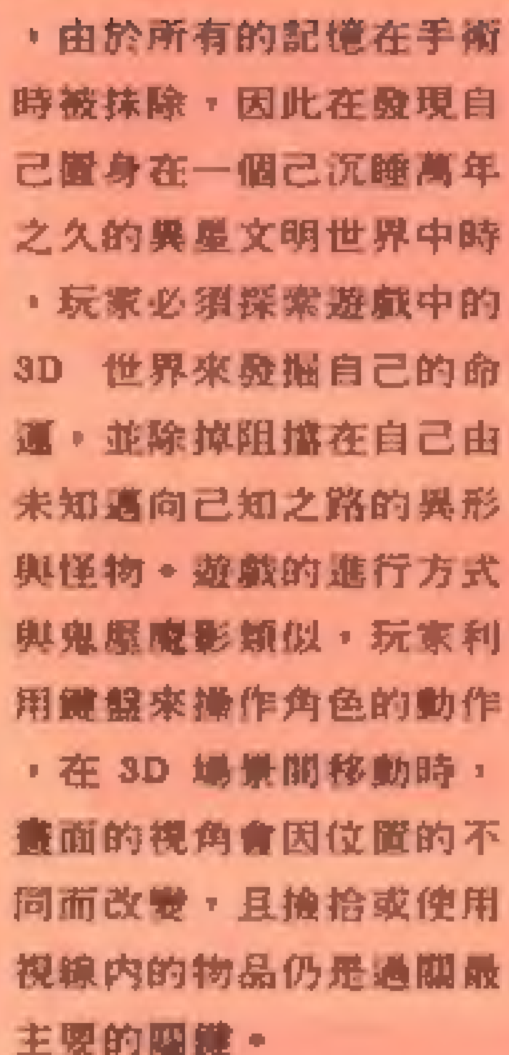
RAYDEN

生化試鍊場

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
動作冒險	CD-ROM	4 月中旬(USA)	486DX33 以上 至少 8MB RAM 需硬碟空間 10MB 二倍速光碟機
製作公司	**出版公司**	**國內代理**	
Origin	Electrical Arts	未　定	

自 Origin 首次在聯空戰將中喊出「互動式電影」的口號以來，時至今日眞人演出的「銀河飛將■代」，玩家們似乎早以習慣 Origin 所謂的互動式電影，不外是一種「選擇對話→看動畫→再選擇對話→再看一段動畫」的遊戲劇情表現方式。雖然銀河飛將■三代的動畫相當驚人，劇情的發展也有許多支線，但終究比不上買一張票看一場精彩的電影，因此除了動畫之外，還有什麼是需要「互動」的呢？Origin 預計在四月推出的「互動式電影系列」的第一部作品—生化試鍊場，則爲所謂的「互動式電影」提供了一個嶄新的詮釋。

也就是說，斯斯有兩……哦，不！互動式電影有兩種，一種是預先作好各種況狀的動畫套入各劇情的分支中，玩家可因自己的決定而看到不同的動畫，由不同的回饋而得到互動的樂趣。另一種則是讓玩家藉由操縱自己的替代角色，來探索極具眞實感的3D 世界，並利用角色移動與畫面視角的改變，或使用物品後所引發的畫面效果，來達到與遊戲環境產生高互動的感覺。生化試鍊場便是採用後者的方式所製作的「互動式電影」遊戲，當然，這種概念可說相當的模糊，但若要以以往的遊戲爲例作比較具體的說明，「鬼屋魔影」系列算是比較接近的例子。



在生化試鍊場中，玩家所扮演的是一個被改造成半人、半機器的生化人，由於所有的記憶在手術時被抹除，因此在發現自己置身在一個己沉睡萬年之久的異星文明世界中時，玩家必須探索遊戲中的3D 世界來發掘自己的命運，並除掉阻擋在自己由未知邁向己知之路的異形與怪物。遊戲的進行方式與鬼屋魔影類似，玩家利用鍵盤來操作角色的動作，在 3D 場景間移動時，畫面的視角會因位置的不同而改變，且撿拾或使用視線內的物品仍是過關最主要的關鍵。

除了場景的[illegible]看起來比鬼屋魔影高之外，生化試鍊場之所以敢自稱爲「互動式電影」遊戲，主要是 ORIGIN 使用獨門的「合成演員動畫系統（SALSA）」來製作各種角色的動作動畫，使遊戲中角色的行爲舉止能趨近眞人演出的效果，玩家能因此在操縱角色的蹲、爬、跑、跳等多達 250 種動作間得到與角色融合爲一的樂趣，再加上使用四聲道的音效會因音源的遠近而有音量大小之分，使得遊戲玩起來的臨場感又逼眞了幾分。

在「互動式電影」一詞被泛濫運用在遊戲廣告中的今日，Origin 投下大筆經費製作生化試鍊場，並貼上「互動式電影系列」的標籤，相信不是有過人的勇氣，便是有十足的把握了。雖然互動的定義人人各有說法，但到底「互動式電影」是怎麼玩法？也許只有逛一逛生化試鍊場才能知道了！

藉由視角的切換，景深與位置的改變會產生生動人的畫面效果

精彩的戰鬥場面

竟把敵人的手「拆」了！

迎面而來的生化怪獸。

主角踢腿與敵人閃躲的動作皆十分細膩。

真實的角色動作演出

為了使角色的動作表現能達到類似真人演出的效果，Origin使用「合成演員」的概念來設計角色動畫，方法是這樣的：請一位可憐的員工充當模特兒，在他身體的頭、手、腳各部位貼滿附有磁感應器的線路，再請他站在一台昂貴的磁波放射器前做出各種動作，其身體上的磁感應器接收到磁波後會轉換為數位資料，經由線路輸入電腦以「合成角色動畫系統（SALSA）」來處理，此時螢幕畫面會出現和模特兒相同動作的角色，再加上材質貼圖後，生化人的角色動作動畫便完成了。由於角色的動作是由真人動作處理而來的，因此動作相當的細膩且具真實感，藉由此系統的幫助也能很快速的做完主角多達250種的各式動作，另外在模擬非人生物的角色時，也可以利用模特兒手臂的轉動來模仿怪物的頭部與尾巴的動作，可說相當的有趣。

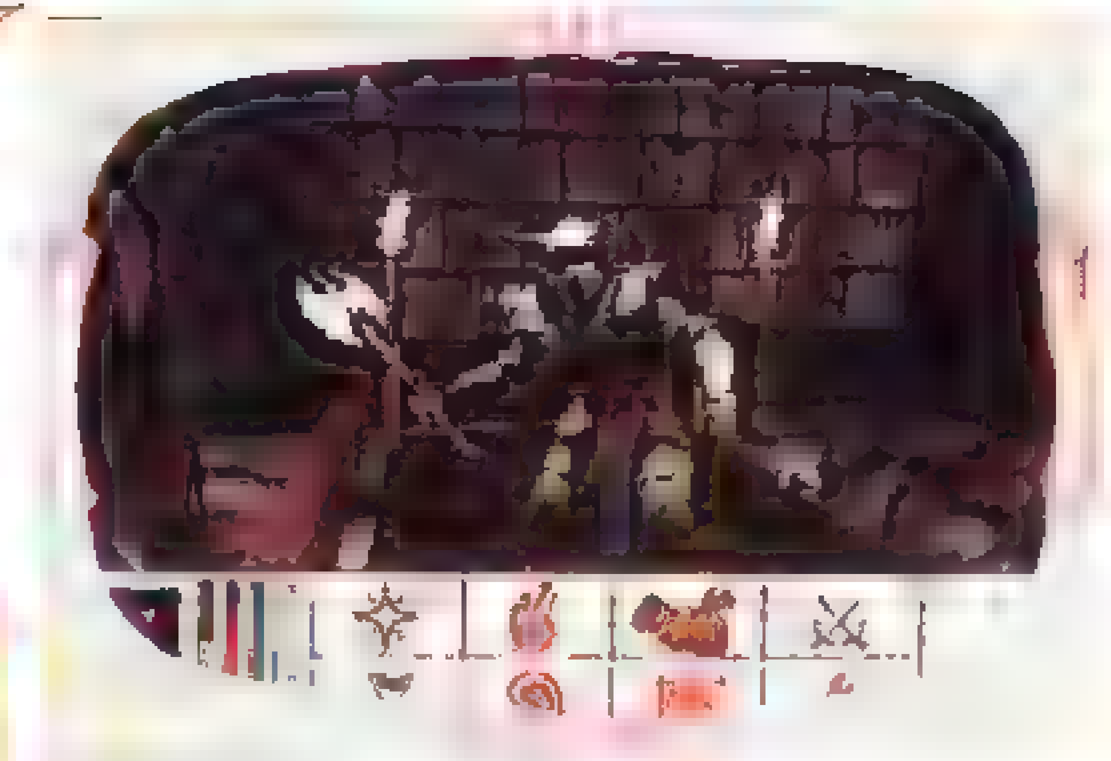
劇力十足的過場動畫

亙古的捲軸

七首瀑布

The Elder Scrolls-Daggerfall

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
RPG	CD-ROM	未　定	386 以上至少 4MB RAM
製作公司	出版公司	國內代理	
Bethesda Software	Bethesda Software	軟體世界	

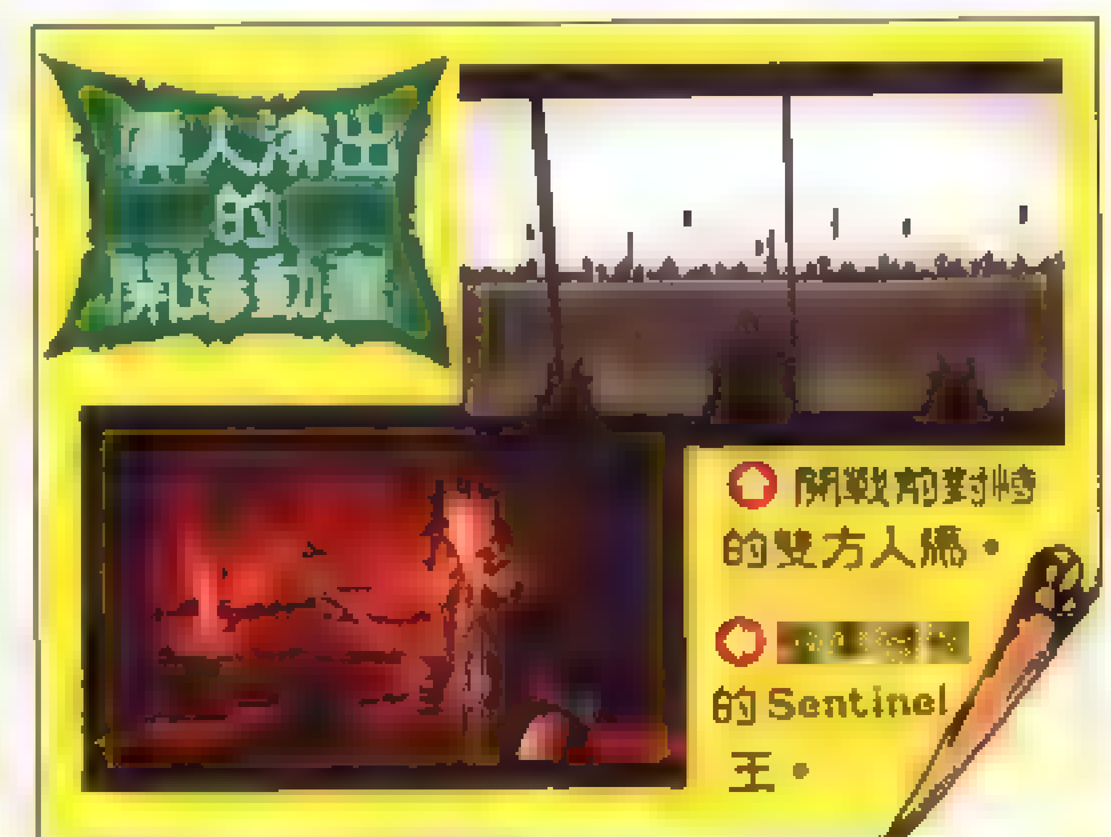


Bethesda Soft ware 在去年所推出RPG新作亙古的捲軸系列（The Elder Scrolls）第一部一競技場（Arena），由於並未在台代理發行，因此對國內玩家來說，可以說相當的陌生，知名度不如由 ORIGIN 推出的地下創世紀系列。但就地下創世紀Ⅲ的發行日期仍遙遙無期之際，Bethesda Software 又發表了系列續作七首瀑布即將在 95 年第一季推出的消息，讓近來冷淡的 RPG 市場又熱絡了幾分。

遊戲劇情延續自前作，以一場壯大的戰爭開場，由CD-ROM版真人演出的 SVGA 動畫看來，聲勢確實不凡。在內容上則延續前作的風格，玩家必需自行組合主角的職業與種族，以單人隊伍來探索龐大而開放的世界，因此除了主線劇情外，玩家可以自行接受為數眾多的支線任務，由成長與探索中獲得樂趣。

在畫面的處理上依然使用前作的 3D 引擎，但為了改進前作畫面粗糙的缺點，在配色上的加強使畫面的質感看起來好了許多，再加上地面高低系統與視角仰俯功能，使整個 3D 世界又真實了許多，尤其是水中世界的場景，畫面的效果更是令人驚嘆。

基本上，本遊戲仍維持著此系列自由度高，地圖龐大，重視練功重於劇情的特點，在職業與種族的能力限制使遊戲的耐玩度大為提高，對於一直等不到新的 RPG 推出的玩家來說，算是可以消磨不少時間的佳品了。



○開戰前對峙的雙方人馬。

○[illegible]的Sentinel王。

○在地下城中的橋下游泳。

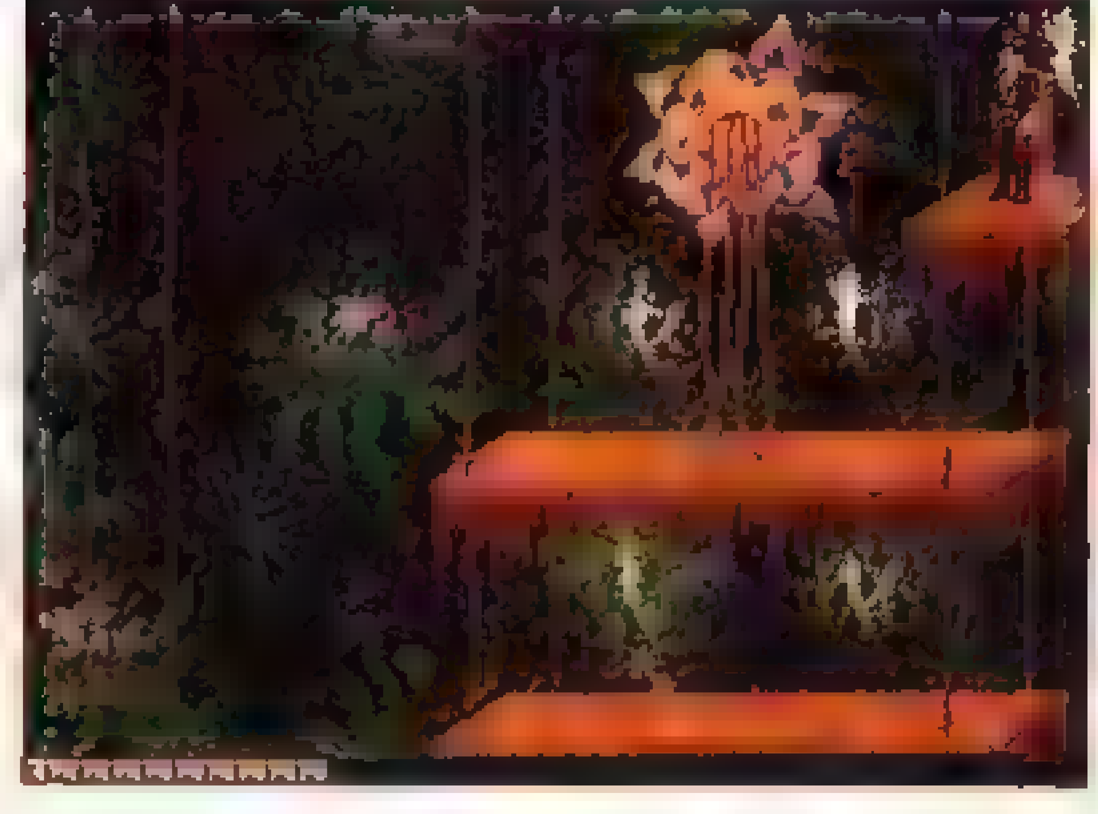
○美麗動人的水中世界。

○城鎮屋頂上的俯視風光。

○城鎮中一年一度的慶典。

○即時的戰鬥畫面。

{ZORRO} 蒙面俠



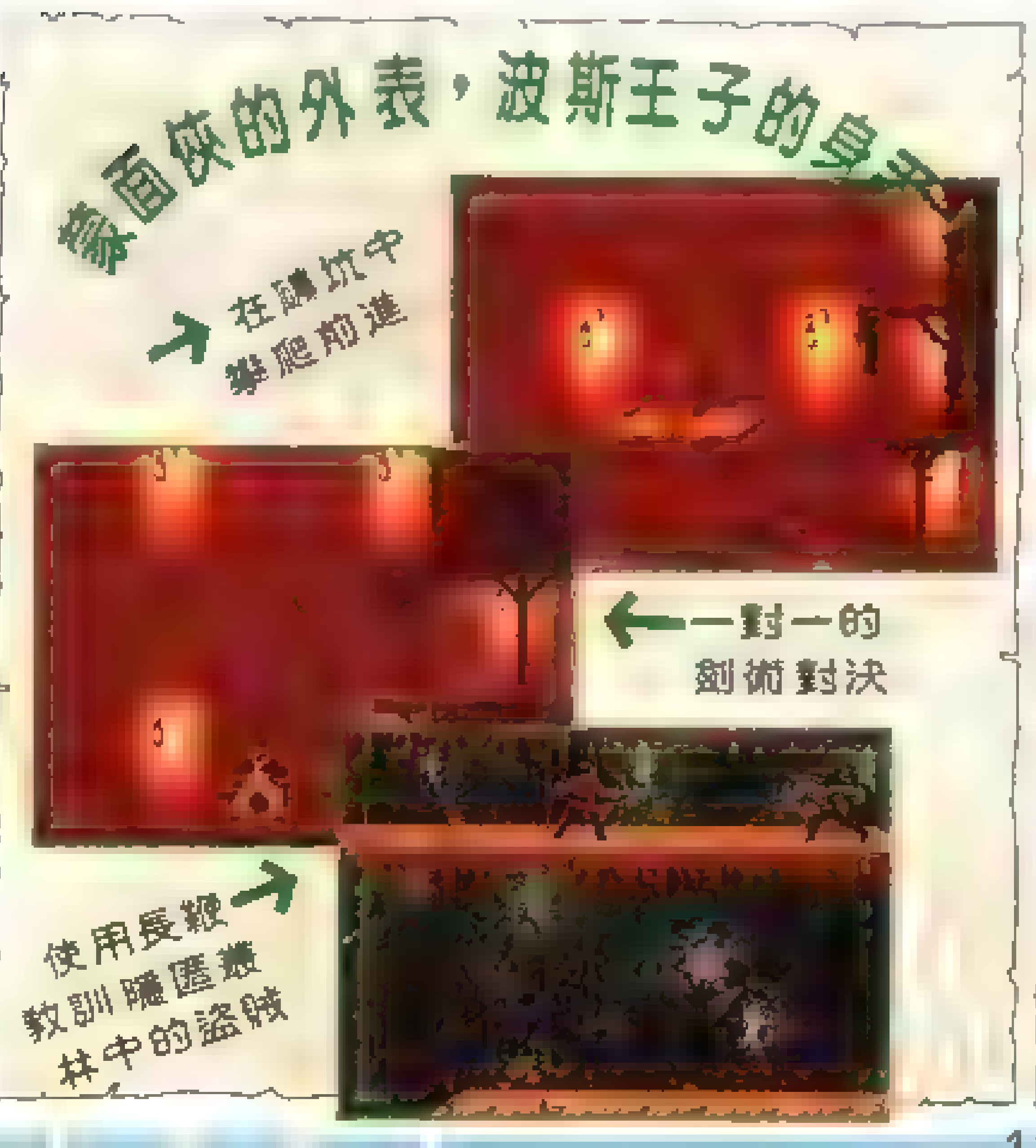
遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
動作	CD-ROM	3月上旬(USA)	386 以上 EMS 2048KB
製作公司	出版公司	國內代理	
Capstone	Capstone	軟體世界	

十九世紀初期，當加州還是屬於西班牙在墨西哥的殖民地時，盜賊橫行使得許多人民遭劫而一貧如洗，洛杉磯的領主 Vagas 家族建造了許多收容所來接濟難民，但隨著局勢逐漸惡化，就連他們也無法保障自身的安全了。就在此時，年輕的 Diego Vagas 由西班牙歸來，難民的苦痛使他決定挺身而出維護正義，於是，每當月黑風高時，蒙面俠便出現了！靠著高超的劍術與手中的長鞭，他總是適時地出現懲治惡徒，並留下特有 z 字的簽名，騎著馬瀟灑的離去，隔天，在教會中便會發現被劫走的財寶。

這套由Capatone改編自電視影集蒙面俠的作品，是一套非常典型的波斯王子式的動作遊戲，舉凡主角蒙面俠攀爬、跑步、跳躍、擊劍等動作，都與波斯王子十分神似，所不同的是蒙面俠手中還多了長鞭這項武器，因此多了一個鍵來操作蒙面俠揮動長鞭，至於其他的操作鍵，如跑步、拔劍、揮砍等等，竟然連按鍵位置都與波斯王子一模一樣，由此看來，Capstone 派出蒙面俠來分食波斯王子的既有市場的企圖已經很明顯了。

遊戲的進行方式也與波斯王子十分類似，玩家必須控制蒙面俠在關卡中尋找出口或引發過場劇情的特殊地點，畫面的捲動方式也是採用波斯王子特有的左右進出全螢幕切換模式，每一關卡的規模有 8 × 8 個螢幕，實際使用到的大約有 50 個左右。在過場劇情的安排上，由於有CD ROM高容量的特點可以利用，動畫完全由真人演出！這倒是個能令波斯王子迷感到新奇的特點了！

綜合來說，蒙面俠在遊戲創意上可說完全承繼自波斯王子系列，但在畫面表現上略稍遜於後者，還好真人演出的動畫還相當可看，否則對喜歡老影集的玩家來說，蒙面俠要是處處都比不上波斯王子，就說不太過去啦！



SENTOO

VR戰鬥

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
格　鬥	CD-ROM	二月下旬(USA)	486DX2/66VL-BUS VGA卡至少8MB RAM
製作公司	出版公司	國內代理	
Citerion Software	47-TEK	無	

自SEGA 公司的大型電玩 VR 快打系列掀起了一陣 VR 格鬥風潮後，94 年推出的次世代主機都不約而同的以同類型的 VR 格鬥遊戲為號召，一時間雖然熱鬥非凡，只是苦了 PC 玩家，不知要到何時才能在電腦上玩到像 VR 快打這樣的好遊戲。

日本Canon inc.在英國的子公司Citerion Software是一家立志要在 PC 上開發出 VR 格鬥遊戲的軟體公司，由於此類遊戲技術主要是以多邊形貼圖為主，因此即時的 3D RENDER能力便顯得格外重要，加上 PC 受限於硬體架構不如遊戲樂器有內建的貼圖功能，因此開發 VR 格鬥遊戲格外吃力，但目前該公司所開發來的引擎一 RenderWare 總算能在 PC 上達到令人滿意的效果。

以這套交由 47-TEK 發行的 VR 戰鬥來看，就頗得有一點 VR 快打的味道了！在遊戲中，角色的移動、畫面的放大縮小與旋轉，視角高低方向的切換都還像模像樣的，只不過在最低需求的 486DX2/66、VL BUS、8MB RAM的機器上跑起來還是有速度太慢、角色的動作不夠細膩，貼圖色數太少等缺點，不過若換上了 PENTIUM 90、16MB RAM來跑，情況便能稍加改善，如果再裝一片由Matrox公司推出的 3D 加速 MGA 卡，還能使畫面支援到比較可看的 640X480 64K 色的模式。

在遊戲方式上，VR 戰鬥與一般的格鬥遊戲差不多，除了有一人挑戰、二人對戰模式，還提供訓練模式供玩家練練身手，格鬥舞台的設計與 VR 快打類似，是一個方形的武鬥場，如果被打出擂台外便GAME OVER了。在容量六百多 MB 的光碟中，卻只提供四個角色供玩家選擇，實在是太少了一些。

整體來說，VR 戰鬥（SENTOO）與 VR 快打比起來，還是有一段不小的差距，這主要是 PC 硬體先天不足使然，實在不忍因此而否定 Citerion Software 在開發 VR 格鬥遊戲上所做的努力。由於硬體的升級是永無止境的，相信總有在 PC 上和 VR 快打見面的一天。

救命啊！
誰來拉我一把啊！

又贏了！
展示一下肌肉

Citerion Software 用來展示RenderWare 即時 3d RENDER 能力的武士對決 DEMO

齊柏林飛船
Zeppelin

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
策略模擬	6MB	未　定	386 以上 SVGA 滑鼠 [illegible] RAM
製作公司	出版公司	國內代理	
[illegible]	MicroProse	[illegible]	

對大多數的人而言，有時候能夠脫離大地，和藍天白雲一起遨翔，大概是平生無數希望之一。為了達成這個願望，人類利用許許多多奇奇怪怪的方法，為的只是嘗試和鳥兒一樣的飛行滋味。除了飛機之外，熱氣球也是人類嘗試飛行的方法之一，在商業利益的考量下，人們也發展了能夠載人的飛行載具—飛船，這種外觀看起來頗為紳士的大胖子，也曾經風光了一段時間，一直到現代民航機問世後才沒落。如果你問我想不想來一趟飛船之旅，我一定毫不考慮地答應你；不過從柏林坐飛船到墨西哥城的話，這種有點可怕的冒險之旅，還是別跟我提吧！現在就讓我們回到二次大戰的時代，嘗嘗經營飛船的辛酸苦辣吧！

詳實的經營管理

齊柏林飛船（Zeppelin）就像它的歷史一樣斑黃，帶領玩家重回飛船的時代，它採用 SVGA 模式畫面的高解析度模式，整個畫面看起來極為柔和。就如同絕大多數的策略遊戲一般，除了經營之外，在遊戲中玩家可以雇用科學人員研究發展；當然你也得僱些工人，讓他們為你賺進大筆花花綠綠的鈔票。由於開始的時候，玩家只有少數的資金，而且這時候的飛船性能和載量都不是很好，玩家會有很長一段時間耗在草創時期；這時候你可以到股票市場去投資，不過要小心謠言滿天飛哦！

風格獨特的灰階畫面

吃飯傢伙—飛船的相關資料

除了賺錢之外，遊戲還賦予你完成終身大事的使命。在你開拓航線的時候，不妨注意一下，看城市裡頭有什麼小道消息，也許可以跑個單幫，客串一下快遞的工作，或者趁著到各地旅遊的機會，見識一下當地的風土人情、名勝古蹟之類的。最重要的還是碰碰運氣，看能不能撿到一個美嬌娘，結束你的單身生活。

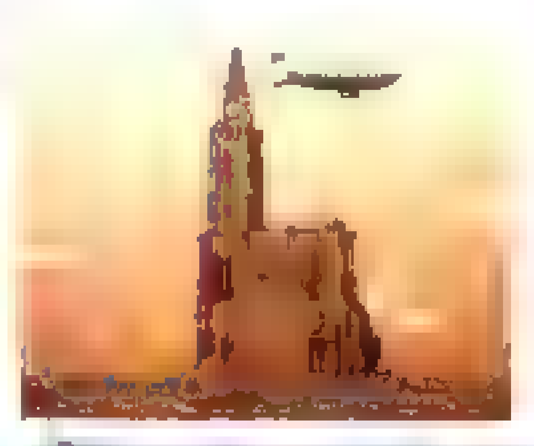
隨時出現的突發事件

哈哈！打動美人芳心了！

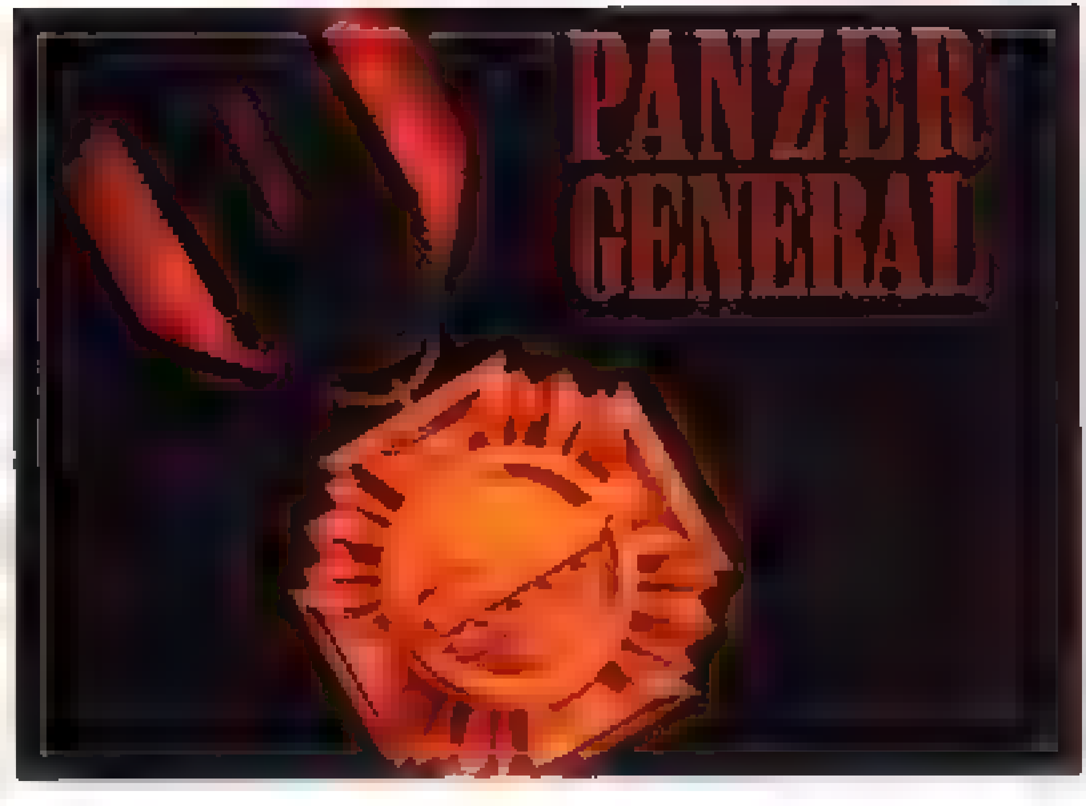
各式各樣的賺錢方式

對了！我有沒有告訴你，氫氣比氦氣容易爆炸這件事？很可惜的是你的理化知識，在這裡完全派不上用場；氫氣比氦氣貴倒是一點不假，還有一點，就是它可以讓飛船飛得快高一點、快一點、遠一點。這樣有什麼好處呢？當然有，你會看見你的衣服上多了幾個閃閃發亮的金質勳章；如果你的飛船飛得夠高、夠快、夠遠的話，我們的英國女皇還會再多發點壓歲錢給你，不一定要過年哦！想再多賺點錢嗎？去弄個廣告不就得了！看看現在的公車，飛船一大片的空白也是頗單調的，不是嗎？加油囉！

城市的圖片及資料



利用飛船作空中活動廣告

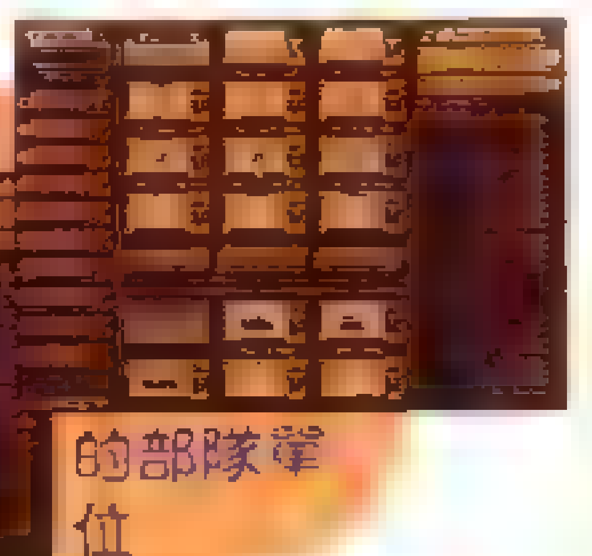


遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
戰略模擬	18MB	未　定	386 以上 4MB RAM SVGA 滑鼠必備
製作公司	出版公司	國內代理	
SSI	SS.	軟體世界	

提起二次大戰，相信大家對於德國的虎型坦克威名一定是早有耳聞；然而事實上德國在戰車的設計製造上，一開始卻是不如歐洲其他各國。德國閃電作戰的成功，主要歸功於 JU-87 急降型爆擊機及戰車對敵人的心理破壞，產生一種莫名的恐懼，進而造成混亂而導致獲取快速而重大的戰果。表面上，好像德國裝甲師團是致勝的因素，但其實成功的是德軍整合了裝甲、砲兵、步兵及空軍的協同作戰所致。在法國投降之前，德軍便發現了德軍的主力三號戰車根本不是英軍瑪奇爾達■型的對手，但是在隆美爾等將領的優異領導下，德軍能統合各軍種戰力，而終於獲得最後的勝利。『裝甲將軍』將帶領玩家進入艱苦的德軍二次大戰史之中，玩家從進攻波蘭開始，挪威、比荷盧三國、法國、巴爾幹半島、北非以及征俄作戰、史達林格勒之戰、坦克大決戰的庫斯克之戰，到諾曼他登陸、奪橋遺恨的花園市場作戰到最後的柏林之戰。當然玩家喜歡的話，也可以代表同盟國方面。不論如何，這是一個值得珍藏的戰略遊戲，絕對物超所值。

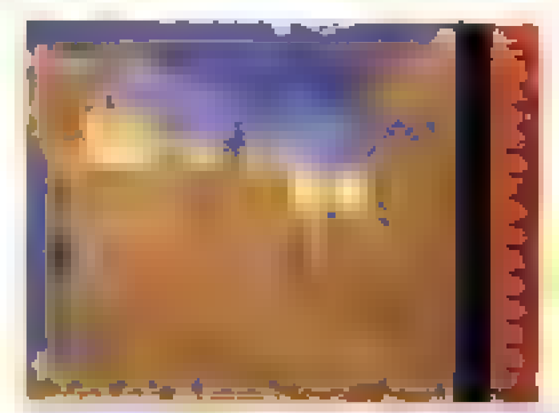
完整的武器發展系統

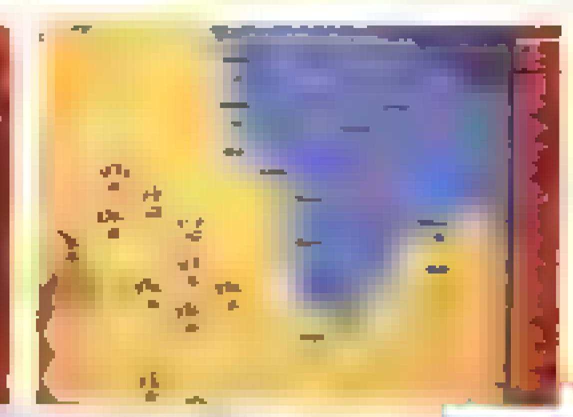
德軍武器發展的多樣化是深深吸引玩家的因素，由於德軍的主力戰車■號最初只配備 37mm 砲，根本無法挑戰法軍 S-35 的 47mm 砲及英軍瑪奇爾達■型的重裝甲，因此希特勒下令改良裝備成 60 mmL60 的長砲管，但在征俄時大多數的■號戰車仍是 37 砲（有一些更換為 50mm 的砲身），因此在征俄遇上 T 34 及 KV-1 時，根本只有靠 88mm 高射砲或 JU-87 來對付了。由於德軍在Ⅴ型豹式及Ⅵ型虎式出現前，必須以現有的戰車來對付 T-34 等優秀坦克，因此改裝更大更長的砲身並加厚裝甲是必然趨勢。這其中又為了節省生產時間，而製作了無砲塔的突擊戰車及驅逐戰車，而為了使砲兵機動化能力加強而產生的自走砲，也是很不錯的設計。另外在空軍方面從 Bf-

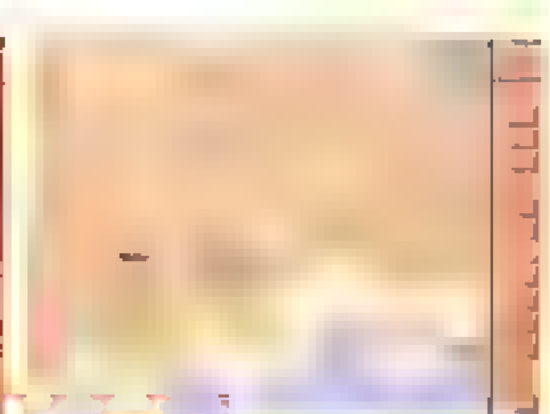


紮實的遊戲架構

遊戲中的進行為整個戰役一連貫下來，不過玩家也可以從個別的戰鬥下手。SSI 甚至設計了一個虛構的華盛頓戰鬥，讓玩家可以橫渡大西洋進攻美國本土。不過如果從 39 年的戰役開始玩，有一個極大的好處，就是可以將你訓練精良的部隊帶到下一個戰鬥中，那麼更有成就感。因此要小心不要讓你的部隊陣亡了，那麼辛苦累積的經驗值就白費了。其實本遊戲基本上和 SEGA 的超級大戰略 II「驚擊大作戰」很像，但是有許多重要的改良，首先是空軍單位和陸軍單位可以同時並存在一個方格內，這使得「裝甲將軍」更接近真實狀況。其次像是以往步兵或砲兵要快速移動，需要有運輸機或卡車等部隊，如今只要為你的砲兵或步兵買好交通工具即可，砲兵可隨時上車移動或下車戰鬥，而不需要臨時去找交通工具。而補給以往是交給補給部隊載運油料彈藥來補給，現在則是依據補給線來決定受補的數量。由於部隊設定比較合理，因此躲在森林或城市的步兵也比較不怕裝甲兵的攻擊，以往的步兵只為佔領城市，因此設計得十分脆弱，事實上根據史達林格勒的教訓，戰車投入城市其實是佔不了太大優勢，反而容易為步兵所偷襲。因此玩家的坦克可以在平原摧殘步兵，但是到了都市，最好由砲兵攻擊後再以步兵逐屋戰鬥比較妥當。



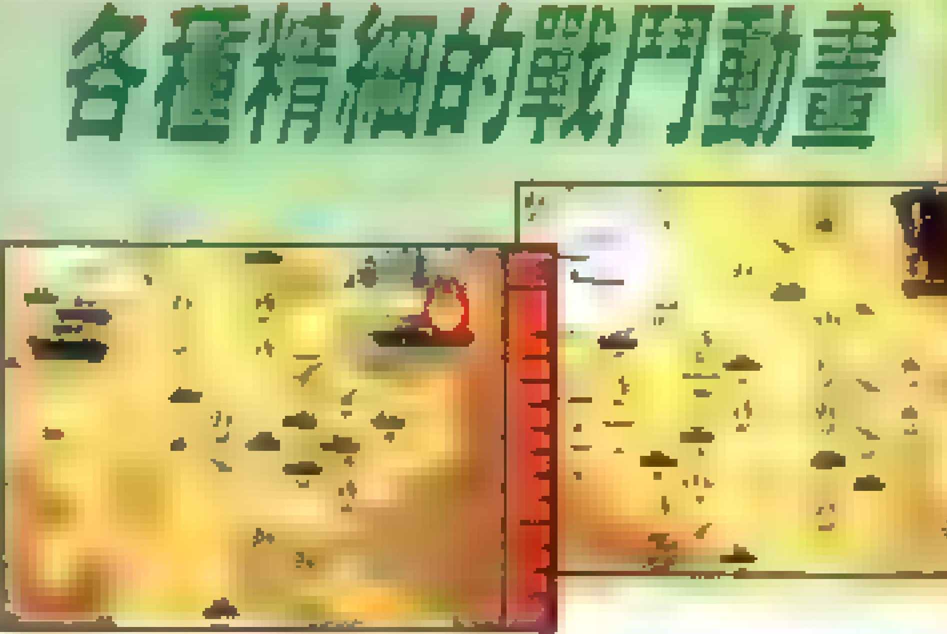


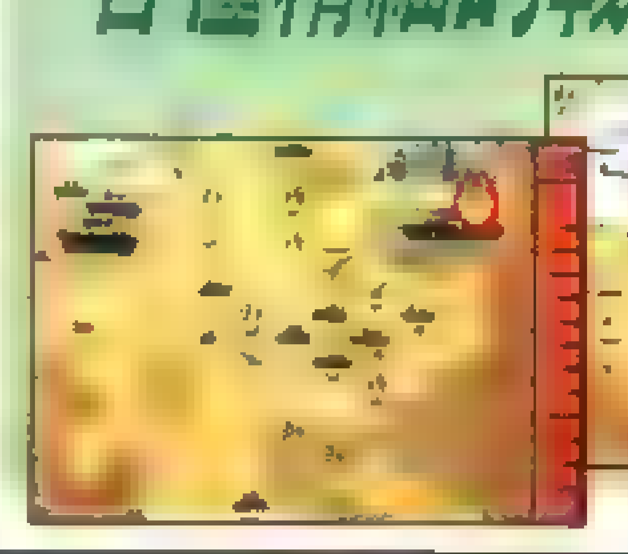


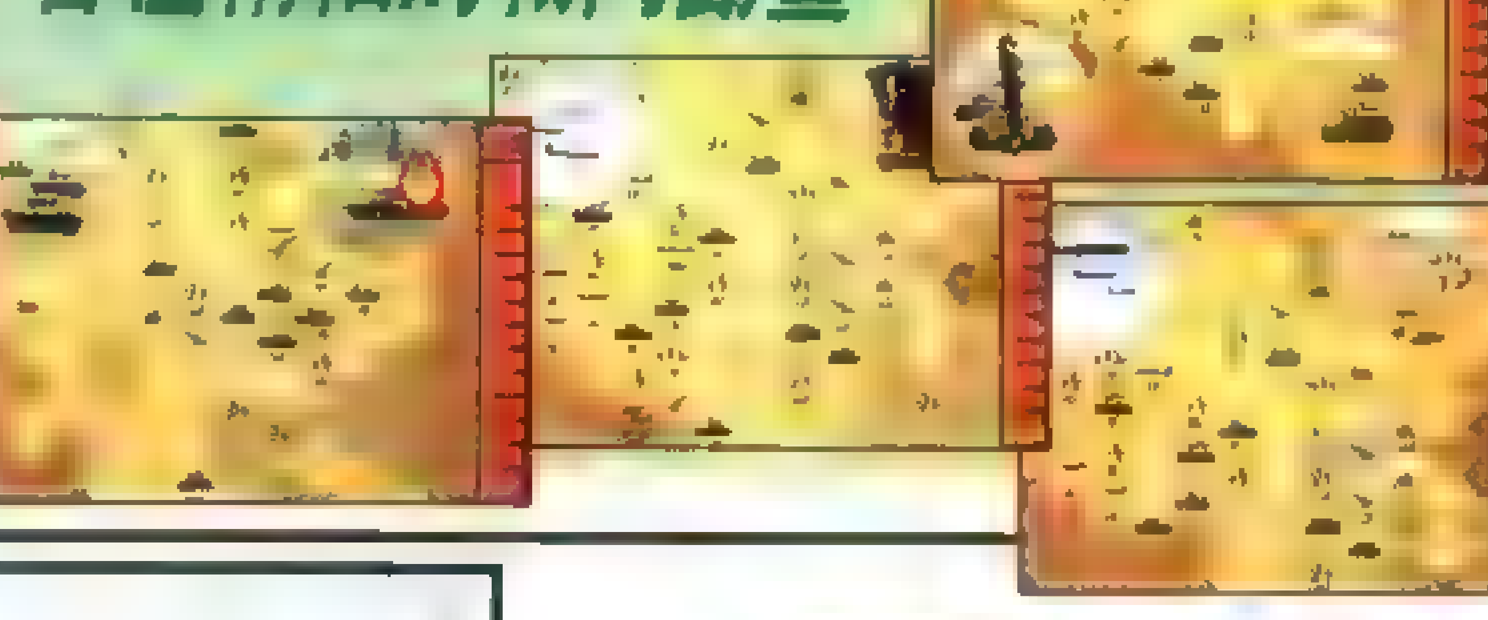
重兵集結的戰略地圖

◀雙方部隊損失表

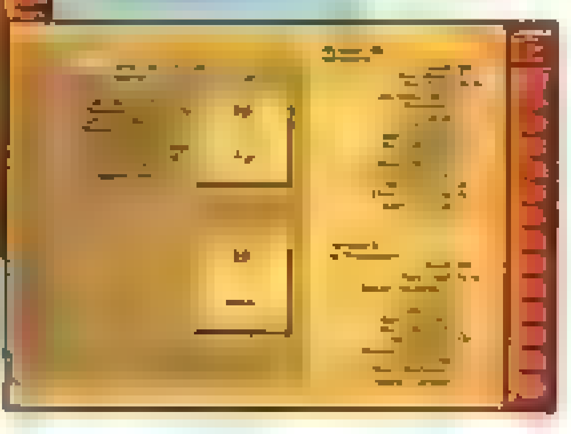
各種精細的戰鬥動畫







109、Fw-190 到 Me-262 等改進都很詳實的展現，玩家可藉「裝甲將軍」，對二次大戰的主要戰鬥武器有更深的認識。



詳盡的部隊戰鬥資料

結論

以筆者玩模型成痴的經驗來說，「裝甲將軍」比勝利大決戰三部曲更吸引人，並且更容易上手，可說只要稍有戰略概念的人都能上手。當你包圍敵人打得他必須撤退而又無退路時就會投降，這可是這一系列戰棋中不錯的設計，動畫處理十分寫實，音效作得很逼真，如果你玩過 SEGA 的超級大戰略 II 代，那可來體會超強革新版的「裝甲將軍」，沒玩過的話，那更是引領你進入戰棋及戰史的最佳領航者，不要錯過了 SSI 的這個經典之作。

如果諸位玩家玩 DOOM 會頭暈，在 Descent 中可能會吐的滿地了，因為極流暢的畫面、交橫縱錯的迷宮、複雜的控制鍵、加上有時飛著飛著變顛倒飛、橫著飛，沒兩三下就頭暈眼花外加噁心想吐，但只要適應了以後，包準沉迷於其中。

上下左右前後，戰機360度大旋轉

想當初『德軍總部』剛剛推出時，筆者玩完了一關之後，就已經受不了快吐了；因為畫面順暢的令人有頭暈的感覺，好不容易適應之後，ID 竟又推出了『毀滅戰士』遊戲相當刺激是沒錯，但使人頭暈的問題卻稍有改善，因此掀起一片DOOM的熱潮，這種 3D 立體的動作遊戲無論是大小公司一定要湊上一腳，分食這塊大餅。由InterPlay出品的 Descent 也是其中之一，而且也是其中的佼佼者。怎麼說呢？在這一堆類DOOM遊戲中能作出旋轉、上下左右平移、翻滾等動作，Descent 恐怕是第一個。不過 Descent 的主角是一架飛機，所以不能相提並論。或許有人會認為 Descent 應歸類於飛行模擬，但哪有模擬遊戲是在「地下迷宮」飛的？

遊戲中的畫面，雖稱不上華麗，但也稱的上是佳作了。光影的變化比DOOM 2還要勝一籌。尤其是熔岩的光線、或是在黑暗的狹道中發射照明彈的效果都令人稱奇。敵人的種類約有九種，每一種的攻擊方式不大一樣，從最簡單的雷射、機砲、到飛彈甚至有發射導向飛彈的，還有一些敵人有特殊能力，如隱形（隱形的效果比DOOM好多了）、或死後分成幾隻小架的。遊戲的內容大致上和 DOOM 差不多，搜索、戰鬥、找鑰匙，比較不同的是，可以救人質（救不救都不影響過關），還有每關最後都有一個核心要破壞，破壞後約有三十秒給你逃到出口，然後整個地下基地就爆炸了，若來不及逃出就會減一條命。

高低縱橫深淺，3D 地圖層次分明

地圖系統可說是 Descent 的特色之一，完全的 3D 遊戲必須要有完善的地圖系統，這一點 Descent 做到了，它的地圖不但可以放大縮小，還可以旋轉、翻轉，只要你搞熟了這套地圖，包准你不會在 Descent 中迷路。可惜的是，它不能做平移，還有在後面機關地圖太複雜時，轉起來有些不順暢，不過這只是小缺點罷了。

難道 Descent 一點缺點都沒有嗎？有的，那就是難度太高了!!它的難度是用敵人子彈的速度和發射的頻率來控制。舉例來說，在最簡單的等級下，一個離你十個機身的的敵人發射一發子彈後，你可以看見子彈向你慢慢「飄」來，約兩秒鐘才中彈。而在最高級中，相同情況下，你可能已經被一「ㄊㄨㄚ」子彈打中了（同架敵機射的）。不過不要以為最簡單的很好過關，因為第七關的那隻 BOSS，一發飛彈就可以致你於死地，外加血超多、還會瞬間移動，瞬間移動前還會先送你一大沱子彈。十條命都不夠暗，更不用說玩最高級了（可能連第一關都過不去）。因此非用密技不可（這點和 DOOM 2 一樣）。

在音效方面，做的不錯，也支援市面上一般的音效卡，如聲霸卡系列、Pro Audio Spectrum 16、GUS、Windows Sound System…等。爆炸聲相當有震撼力，開門聲、撞擊聲亦很逼真，但種類並不多。音樂方面則支援 GM，背景音樂以打擊樂為主，另外帶一點陰森、懸疑的感覺，不過曲目不多罷了。整體來說可說是聲光俱佳就是了（現在那個遊戲不重視聲光表現的？）。

不過 Descent 還有個優點可以掩蓋掉前述的缺點—連線對打，而且同時可以高達八人一起大混戰。在網路連線時，沒有敵人，只有不知何時會冒出來的其他玩家，使得遊戲更刺激、更耐玩。

總和來說，如果你不會暈 GAME，又對自己的技術有信心，歡迎加入 Descent 的世界，而它的連線功能，更可使許多志同道合的玩家一拼高下，相信本遊戲能在類 DOOM 遊戲中，造成令一股熱潮。

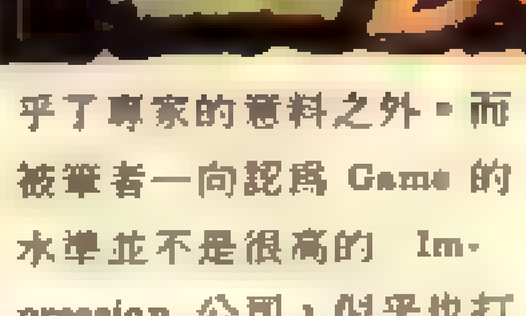
英倫霸主

Lords of the Realm

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
策略模擬	10MB	未　定	386 以上 VGA 滑鼠
製作公司	出版公司	國內代理	
mpression	impression	松　崗	

回顧 1994 年的遊戲工業，似乎流行「跌破眼鏡」（美國好像遍地都是專家的眼鏡碎片）；從 Origin 的「創世紀八」、「太平洋戰將」等遊戲推出失利，到DOOM的熱度持續不退，在在都出乎了專家的意料之外。而被筆者一向認爲 Game 的水準並不是很高的 Impression 公司，似乎也打算「跟隨潮流」，在 1994 年推出了一個頗爲不錯的遊戲－ Lords of the Realm（以下簡稱 LOR）。

扮演英國的霸主



LOR的背景設定在 13 世紀的英國，有興趣的玩家可以去看看英國史。玩家所扮演的是這個動亂時代的一個諸侯，所謂「亂世出英雄」，現在正是你崛起一統天下的大好時機。上天是公平的，在每一位諸侯都只有一個郡且都不相鄰的情況下，如何以最快的速度壯大自己的實力、掃平所有的敵人，就有賴你的智慧了。

良好的內政是致勝關鍵

「攘外必先安內」，在 LOR 中，發動對外戰爭只佔遊戲中非常少的部分；治理好每一個郡的內政，才是玩家必須花費大量心思的地方。由於同樣是以「統一天下」爲最終目的，所以 LOR 與 KOEI 的《三國志》系列在許多方面也都頗爲雷同；例如兩者在進行的過程都是－提高人民忠誠度→[illegible]庫收入→養軍隊、造武器→作戰圍城→把攻下的領土再照這些步驟做一遍。不過 LOR 採用大量的圖像來取代數字，比起《三國志》系列又有一番不同的風味。

「得民心者得天下」在 LOR 中似乎滿適用的。遊戲剛開始時，每個郡都有相當數目的人民，但是隨著領主施政的好壞、天災人禍的發生及糧食供應等因素，人口將會發生大幅度的變化。人口對一個國的國力影響非常大，因爲在生產、採集資源、製造、徵兵等方面，都需要投入大量的人力；如果人口太少，就很難看出「工作成果」。而預測人口增減的最重要指標，就是人民的快樂程度。影響人民快樂程度的因素很多，其中又以糧食不足、瘟疫、

各•種•群

戰鬥及攻城

在戰鬥方面的表現，筆者個人認爲，LOR比《三國志》系列要好上許多。在《三國志》系列中，玩家的軍隊只要開入他人的郡就一定要戰鬥，所以根本無法「越區攻擊」，筆者個人認爲這是非常不合理的（在春秋戰國時代，「借道攻擊」的事情就常發生）。但是在LOR中，玩家可以任意控制軍隊要走去那裡（不過不能走到海裡去），只要敵人不攻擊你，想要繞過幾個郡都可以；如果玩家想給對手來個偷襲，甚至可以不走道路，翻山越嶺也沒人會管你。

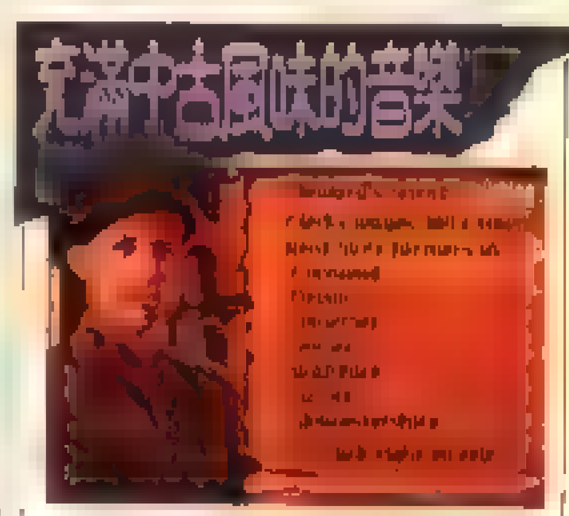
對一個部隊而言，士氣是相當重要的一環，LOR在這方面做得也不錯。如果玩家在人民快樂程度低的地方徵兵，那麼該部隊的士氣通常也很低；而如果玩家把部隊開到離士兵家鄉很遠的地方，或長久派駐在外，部隊的士氣也可能會下降。相反地，在人民快樂程度高的地方徵得的士兵，及常常打勝仗的部隊，士氣都會很高昂。

通常攻打一個郡，只要佔領其城鎮就算贏了；不過如果該郡還有建立城堡，那麼就要進入本遊戲的另一個重頭戲—攻城了。攻城的時候，玩家必須要適當地把士兵分成搜集糧食、製造工具及攻城三部分，每個月再視戰況調整比例。雖然攻方可以使用雲梯、投石器等工具來攻城，但是往往還是要付出很大的代價。

突發事件及天候變化

每季開始時，都會有一個簡介本季發生什麼事的畫面，可以說是本遊戲相當吸引人的一個部分。在這個畫面中包含了兩大部分：一是突發事件，可能影響人民的快樂程度；另一則是天候的變化，可能影響農作物及牲畜的生長。雖然突發事件及天候變化是隨機產生的，但是經由簡介之後，玩家就可以迅速決定出這個月要做的事情，而且也可以發現還有那些郡沒有下指令。

充滿中古風味的音樂



LOR在音樂方面的表現也相當不錯，感覺起來滿有「中古風味」。至於畫面方面的表現也令人耳目一新，玩家可以發現畫面中的牛也會吃草、搖尾巴了（不知道是不是參考《遊牧民族》The Horde）。由於這個遊戲的水準超越了Impression比往的作品，所以筆者建議以往上過該公司當的玩家及喜愛《三國志》系列的玩家有機會去買套回來玩玩看。

豐•的•資•料•畫•面

徵兵、徵稅影響的幅度最大；如果一個郡的人民快樂程度太低，一些沒有飯吃的人民便會「落草爲寇」、到處打游擊，形成令人頭痛的問題。

要讓人民感到快樂，最重要的是要有充足的糧食。遊戲中最主要的糧食爲穀類和牛奶；如果這兩種的產量不足以餵飽老百姓，那麼牛、羊也會被殺來吃。隨著一年四季的變化，生產方面所需的人力也大不相同；所以，如何適當地安排人員也是玩家的一大課題。

妙賊也瘋狂2

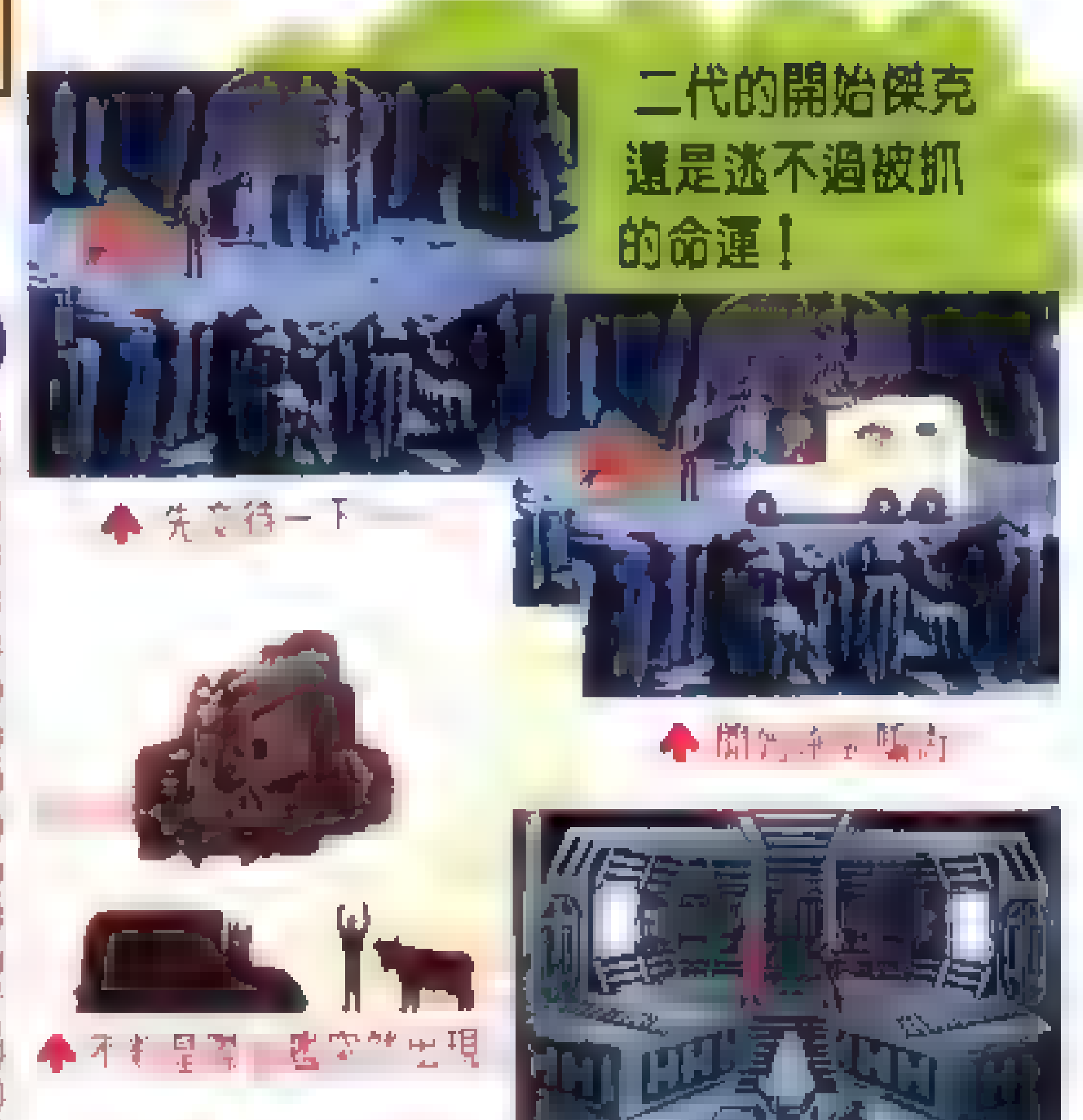
Innocent Until Caught 2

遊戲類型	預定容量	[redacted]	硬體需求
冒　險	未　定	未　定	未　定
製作公司	出版公司	[redacted]	
PSYGNOSIS	PSYGNOSIS	松　崗	

機智的傑克‧賴德，在一代中歷經了各種危險，成功的解救了銀河系後，這次再度發揮其過人的機智和天賦的"三隻手"技能，協助逮捕他的女警官解決各項難題。

二代的遊戲場景，是以賴德被囚禁的太空船為主幹，逐步發展出其他的情節。在遊戲進行的架構方面，設計小組改弦易轍，捨棄了一代必須在各場景來回穿梭，謎題和解答分散橫跨眾多場景的設計，而改採直線進行的方式。也就是說，當太空船降落在某行星上時，除非賴德已經破解了所有謎題或是找回了必須物品，否則太空船是飛不起來的。或許是一代的難度真的是偏高了些，二代的如此設計，讓難度降低了一些。

在新遊戲開始時，玩家可以選擇以賴德（Ladd）為主角，或是以女警官為主角來進行遊戲。二種不同主角的選擇，雖然主要的遊戲場景大致相同，但是人物對話，謎題設計和劇情的發展，卻是截然不同的。也就是說，本遊戲可以讓玩家有二段全新的冒險旅程，二種不同的角色扮演經驗。玩家在解謎時，可是要先了解主角的個性，而要依照符合其個性的思考模式去解答謎題唷！例如，在情急之下，賴德會很自然的施展"三隻手"絕技，而女主角可就不會出此下策了。



↑先安待一下

↑[illegible]

↑不料星際[illegible]突然出現

→唉！又被抓住了

看看二代有那些創新的改變？

在遊戲的介面方面，大致上和一代相同。指令方面取消了原有的"掃描"功能，而改以"目前正手持而可以使用的物品"來代替。在物品欄方面，除了增加和視窗作業系統（Windows）中相似功能的"物品重新排序"（rearrange）指令外，視窗也提供了上下捲動的功能。經過排列後的物品，不但一目了解，井然有序，找起東西來也更方便了。

維持了一代的一貫風格，二代的對話也是幽默風趣，笑料百出，也多了兩個配角：一架自行走動的機器人（在一代中的酒吧內曾出現過），和一台聲控電腦。在解謎的過程中，對話也仍是重要的一環，二代更新增了可以調整訊息速度和遊戲速度的選項設定，對於英文不好的玩家，可是一大福音了！

畫面的解析度仍維持了 320 × 200 的精細度，但是場景比一代大了許多，畫面的表現也更加華麗精緻，玩家將可暢遊熱帶叢林、星際賭場、雪地、戰場……等許多地點，享受一段豐富的冒險之旅。

在音效方面，比一代有著更加出色的表現，如果玩家配備有音效卡，舉凡開門聲，太空船電腦儀器的聲音，叢林中鳥叫聲等，設計者均真實的呈現烘托出適當的效果。

喜愛"妙賊也瘋狂"的巧妙謎題嗎？二代保證能帶給您更多的歡笑，值得您細細去品味其中的樂趣！

「[illegible]大戰」密碼錯誤道歉啟事：

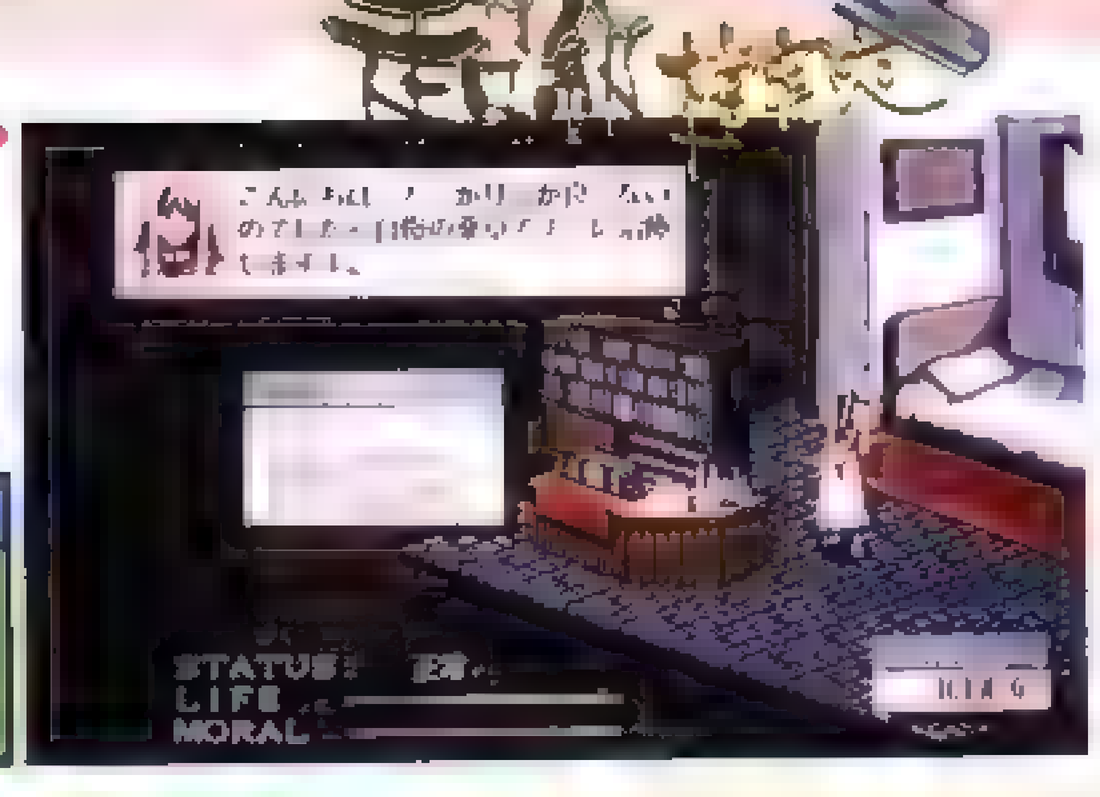
因印刷錯誤，以致說明書內之密碼有誤，資列出錯誤及正確頁數之對照表如下。因此對您造成的不便，智冠科技在此向您表達十二萬分的歉意。

原錯誤之頁次	比照正確符號之頁次	原錯誤之頁次	比照正確符號之頁次
P 1	P 1	P 6	P 8
P 2	P 4	P 7	P 9
P 3	P 5	P 8	P 6
P 4	P 2	P 9	P 7
P 5	P 3	P 1 0	P 3 8

智冠科技有限公司　軟體世界

魔界之泉

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
戰略RPG	4MB	四月中旬	386以上 VGA
製作公司	出版公司	預定售價	
PEGASUS JAPAN	華藝國際	未　定	



華義國際公司繼『魔域傳說IV—波斯戰記』之後，又爲國內玩家推出另一款日本PC-98改版，但不同風格的遊戲—『魔界之泉』。魔界之泉是由日本PEGASUS JAPAN公司製作的模擬戰略遊戲，以進行方式與內容而言，這款遊戲在日本市場上都算是新型態的嘗試。本遊戲打破日本傳統遊戲的單線進行方式，以多變的劇情、多種遊戲結局爲架構，讓玩家能夠以各種不同的進行路線切入遊戲，使得整個遊戲進行起來高潮迭起，變化萬千。由於此款遊戲的推出引起廣大的注意，所以目前日本PC GAME的市場上，有許多模擬戰略RPG的遊戲相繼推出，成爲95年日本PC市場上的新潮流。

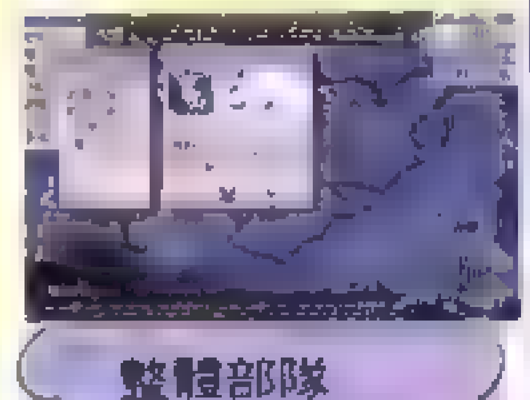
可選擇不同角色及進行路線

故事背景是發生在『弗連爾』大陸上，這塊有『灰石世界』之稱的古老大陸，長久以來分別由『旦爾王國』，『亞斯爾王國』，『摩里多王國』及『野狗皇朝』四個國家統治，維持穩定的發展，但是魔界惡靈發動的侵略攻勢，造成整個大陸的動盪不安，而故事也由此展開。在遊戲開始時，玩家首先要在這四個王國中，選擇出欲扮演的國家及角色，然後以亂數決定主角的各項能力，例如智力、精神力、敏捷度等六項個人基本參數，接下來便可以進入遊戲。

頗爲細緻的戰場地圖

各種特殊人物及魔法

在遊戲一開始時，你有五名各種不同能力的部下可以指揮，雖然因爲你選擇主角的不同，這五名部下的能力及環境也會有很大的差異，但隨著遊戲的進行，會有各種的角色加入你的陣營，此時玩家就可以將隊伍不足之處補強。遊戲中的『魔法研究』也是一項創新，具有魔法能力的角色，可以自行研發各種不同功能及等級的新型魔法，當然這絕對有助於對抗敵人或救援友軍；另一方面，玩家可以在戰鬥中派遣『魅力值』較高的人物去說服敵軍的角色加入我方陣營，使我軍人物的能力更多樣化，戰力更強大。

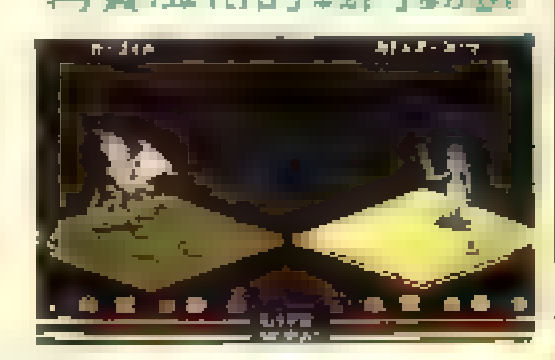


整體部隊檢查畫面

刻畫細緻的戰鬥動畫

戰鬥是以一對一的方式進行，不同的角色及攻擊方式，將會出現不同的精彩戰鬥動畫，尤其是四十餘種不同魔法的攻擊動畫，更是精彩絕倫，令人嘆爲觀止。隨著戰鬥的進行，人物經驗值也會增加，而成爲高職位的兵種；這些人物分爲主角、VIP級及一般人物，這三種等級的人物又再分爲騎士、戰士、魔法師、僧侶等。

寫實風格的戰鬥動畫



高潮起伏的劇情

雖然戰鬥場景及動畫做得十分精細，但是對於劇情部份也非常的重視，對於全劇變化多端的劇情，很能夠緊捉住玩家的心，讓玩家能隨著緊湊的劇情起伏變化，而完全進入這片『灰石世界』的古老大陸中。如何？是不是心動了呢？和我一起期待『魔界之泉』的推出吧！

具有豐富劇情的人物對話

ヴァリアブル・ジオ

武姬神傳說

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
格　鬥	6MB / 光碟	五月中旬	386 以上 VGA
製作公司	出版公司	預定售價	
戲　畫	天堂鳥	未　定	

你玩膩了充滿男性汗臭味的快打遊戲嗎？來試試天堂鳥代理的「武姬神傳說」吧！

「武姬神傳說」是套原適用日本 98 機種的美少女遊戲，發行時連續數週進入 TOP10 排行之中，並移植到超級任天堂、PC ENGINE 以及 SEGA 等多種遊樂器的遊戲，目前還計畫移植至次世代的 PLAY STATION 遊樂器主機上；不過在那之前，玩家可以先在 IBM PC 上玩到這款遊戲喔！

純女性的格鬥大會

挑個喜歡的美少女上陣吧！

這套遊戲是在敘述有個稱為『謝華集團』的外食產業公司，為了紀念外食產業的進出，而提供最適合外食產業經營之場所，這個場所就叫為「一等地」。「一等地」就在此僱用著擁有最強格鬥技的女性，來管理外食產業連鎖店。而在公元 2000 年前的某一日，舉行了「最強之女性」選拔會，參加者獲得優勝，將可得到日幣十億元獎金，但是，若是戰敗者，將會受到相對的處罰，是什麼樣的處罰呢？就是＃＄％︿＆～＠……（本遊戲將分為限制級及普通級二種版本）。這全部是企業宣傳為增加營業利益之手段，經過幾次一年一次的選拔會之後，人們就稱之為『武姬神傳說』。

身懷絕技的美少女們

武內　優香（たけうち　ゆか）
技能：極真空手
特殊：蒼龍擊（そうりゅうげき）
鬼吼彈（きこうだん）
韋駄天足（いだてんそく）
出身：東京都　年齢　17
備考：88 ・ 59 ・ 88

久保田　潤（くぼた　じゅん）
技能：レスリング
特殊　アースシェイカ
久保田バスタ
出身 [redacted]
年齢：18
備考 [redacted] 60　86

梁瀨　かおり（やなせ　かおり）
技能　テコンドー
特殊　裂蓮脚（れっせんしゅう）
燕輪斧（えんけんふ）
出身　千葉縣　年齢：18
備考　84 ・ 58 ・ 87
前年度 VG 準優勝者。

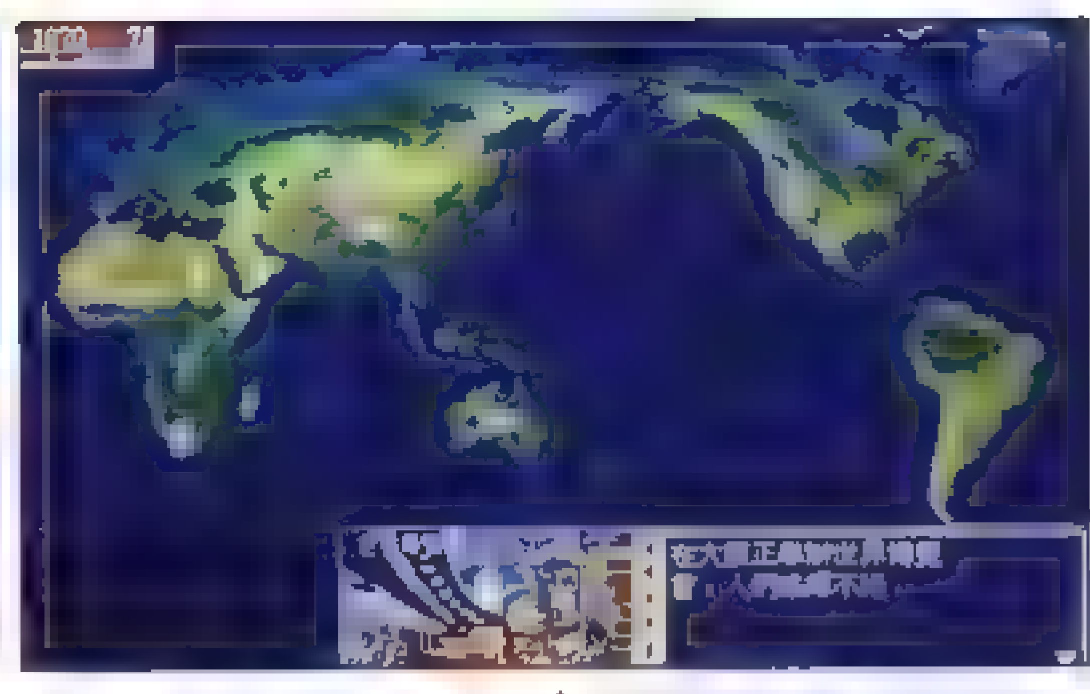
增田　千穗（ますだ　ちほ）
技能　柳生忍術および骨法
特殊　旋風剣（しせんけん）
飛燕撃（ひえんげき）
出身　東京都　年齢：18
備考　83　59 ・ 85

レイミ・謝華（れいみ・しゃはな）
技能　マーシャルアーツ
特殊　パーピングローズ
ハリケーン・ロッズ
ローズ・スティンガ
出身　アメリカ
年齢　19
備考　85 ・ 58　87
「謝華グループ」総帥。
昨年度の VG 連續優勝者。

這是一套美少女格鬥的遊戲，畫面方面採用了高解析度 16 色的精緻畫面，遊戲中並提供有 6 位可愛及美艷的女子參加格鬥技大賽。玩家可任選一人進行格鬥比賽，遊戲中也貼心的提供由二位玩家同時進行對打的機能。

航空霸業II

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
策　略	約6MB	84　年3月底	386以上機種至少2MB RAM DOS 5.0滑鼠必備
製作公司	出版公司	國內代理	
Koe	Koei	第三波	



航空霸業在日本推出已有一段不算短的時間了，但一直都無緣與國內玩家見面，直到此番的航空霸業Ⅱ（以下簡稱航Ⅱ），才終於由第三波代理發行，使玩家能一窺Koei公司的不同風貌，因爲基本上它是屬於和「鐵路大亨」、「巴士帝國」相似的商業類型策略遊戲，與Koei的大宗—歷史類策略遊戲殊異。

在故事之初，你將扮演一家乍露頭角，方興未艾的新航空公司的經理（公司所在地由玩家自定），在你手頭上所擁有的資源只是部份資金、四位職員與一位體貼的秘書，而接下來你所要做的任務就是在有限的時間內（在遊戲開始時會要求玩家挑選不同的劇本，共有五個年代與兩種時限，而回合間隔是以季來計算）運用微薄的財源在各個區域（東南亞、歐洲、非洲、中東……）都建立有分公司，並且要在數個地區中保持連續一年的載客量第一（個數的多寡是隨著你在遊戲之初所設定的難易度而異）。如果能在規定的期限內達成目標，即算獲得勝利，否則就請品嚐被一腳踢回 DOS 下的滋味。

在遊戲進行的過程中，將會有3位對手來與你競爭（對手可由玩家或電腦擔任。）如果是由電腦來扮演其它敵手時，則對手的個性將會有擴張型、平均發展型、保守型……等，使商場上詭譎的較勁手法隱隱浮現，不過，還好遊戲對於對手的各項資料都提供的相當完備（包括航線、職員去向、營運狀況……）且可隨時查閱，如此一來，玩家就可在知己知彼的情況下，擬對策、取得先機，算是相當體貼玩家的設計。

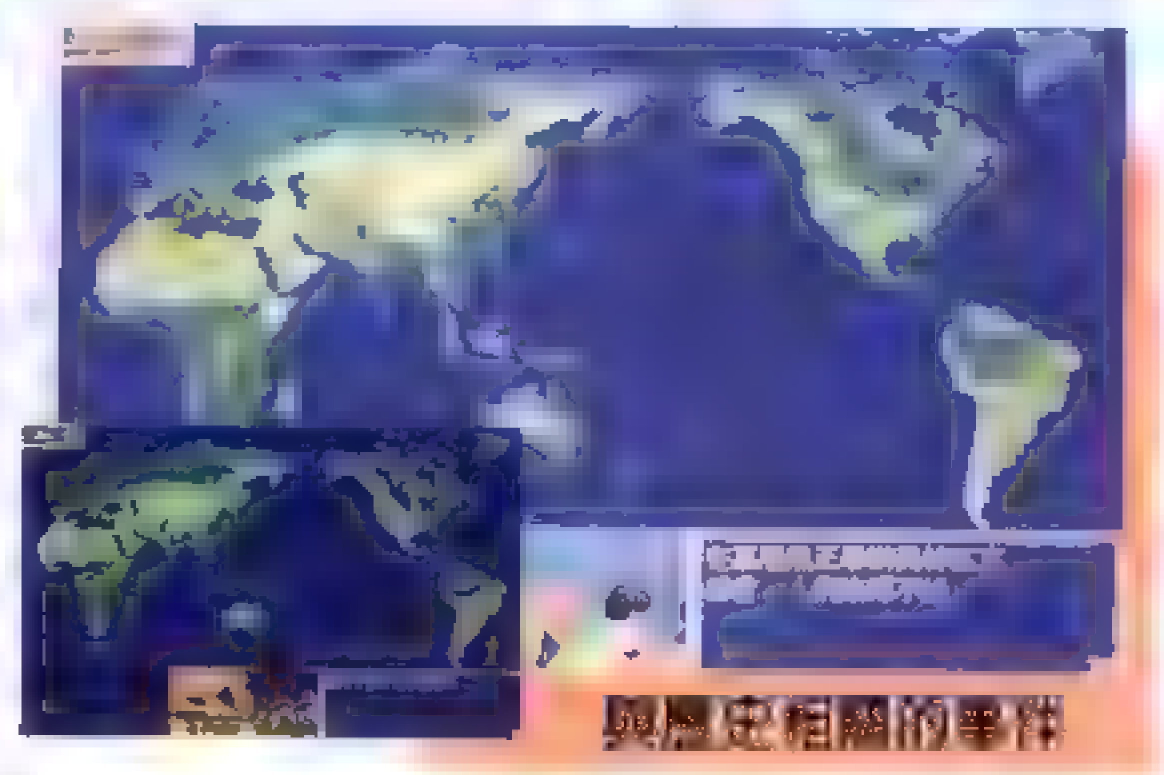
最逼近真實的動畫與柔和清晰的畫面

航Ⅱ是採用 640 × 486　16 色的精緻畫面模式，故圖片造形

依舊承襲了Koei公司的細膩與質感，使得片頭的動畫有如照片般眞實，而當每一條新航線剛建立好時，也會有一段相當動人的過場動畫。此外，遊戲中對於各個城市都有一張富饒古風的代表圖，它與針對各種突發事件所展現的可人小動畫，兩者在配色方面都給人非常舒適的感覺，再調和上清麗的深藍色背景，使玩家在長時間注視後，也不會有太疲倦的情況。

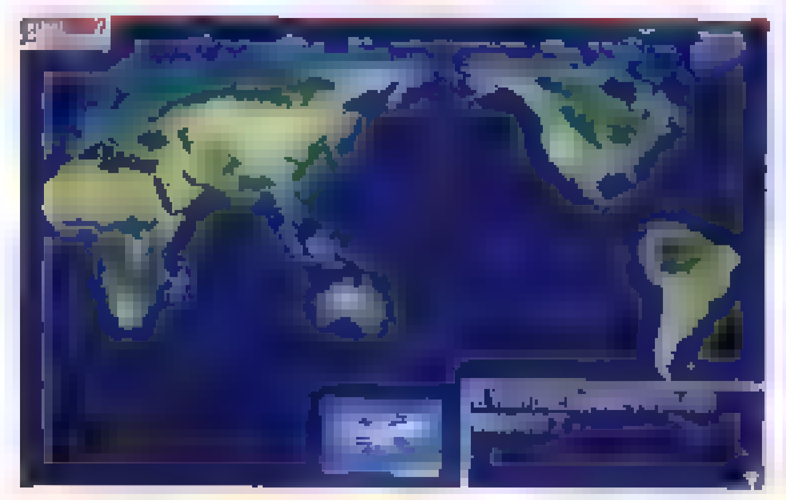
巨細靡遺的商業模擬

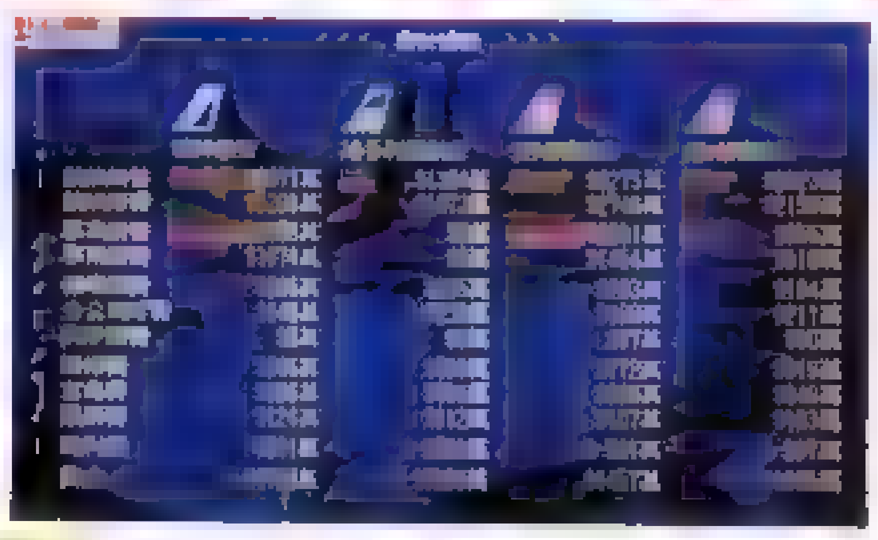
各種特殊事件

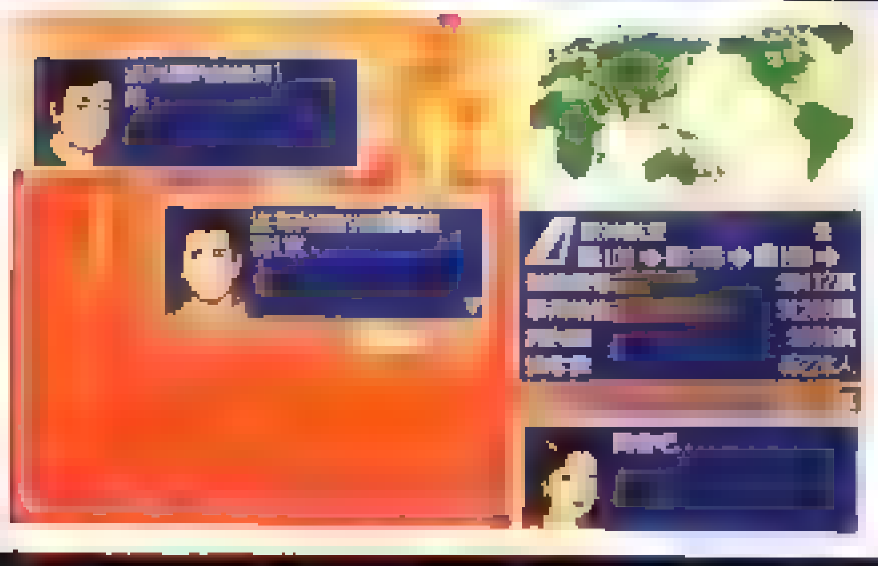

與歷史相關的事件

航Ⅱ就如同「巴士帝國」一樣，會因為時間巨輪的滾動，而進一步推出更豪華、省油、高利率的先進機型，從早期的DC8、B707…到我們所熟知的B747、A340…等共有數十種不同的款式，而關於各種型號的造形、載客量、耗油度、損壞率及能飛航的最長距離都有清楚的介紹。在西元1995年之前所增加的各類機種都是符合歷史的記載，而之後的就為遊戲作者自己天馬行空幻想後所創造的新一代飛行器，因為這樣的設計，不但使玩家能稍稍明瞭一些航空發展史，也能夠使玩家對於未來航空界存有一絲絲的遐想。

合乎歷史的演進







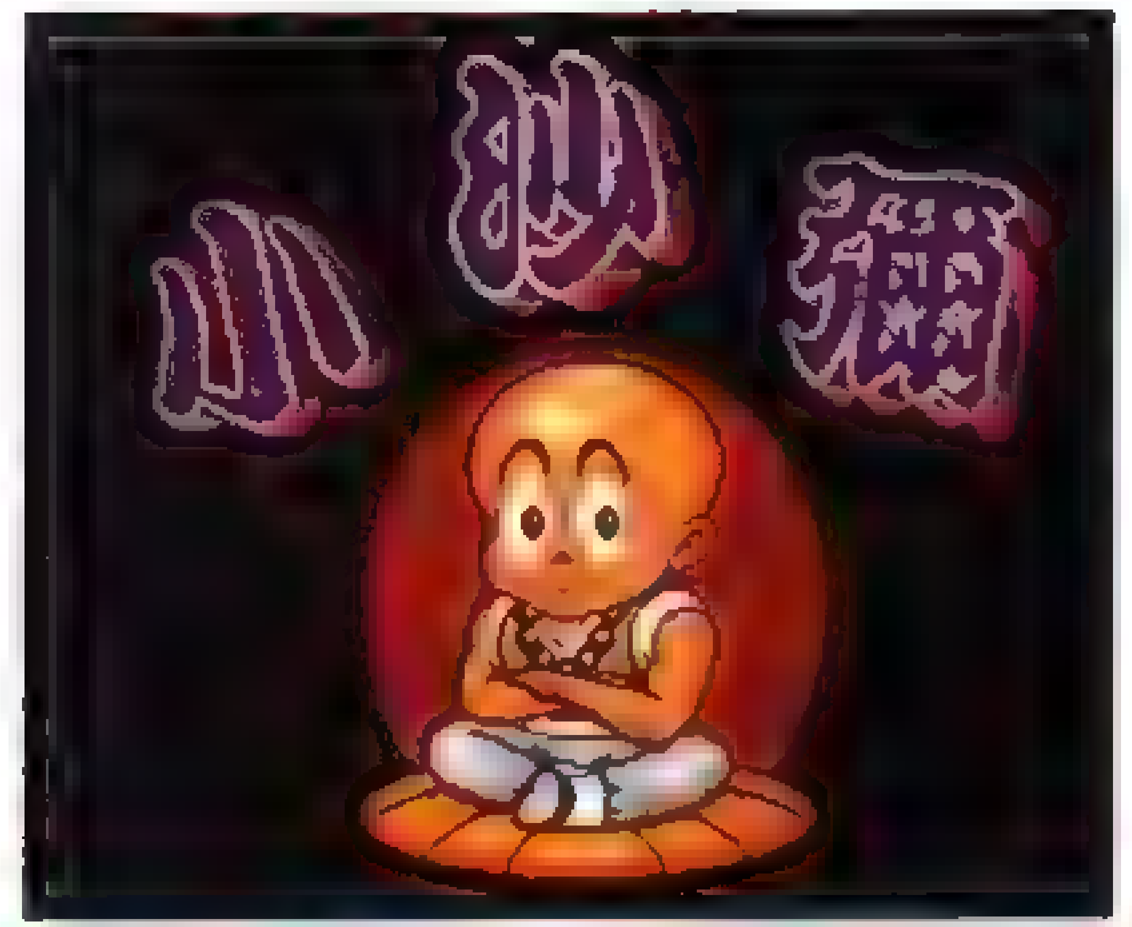
研發的飛機初航成功

業務會報

各航空公司會計情報

在航Ⅱ中還有另一個重要特色，就是擁有詳盡的商業模擬，從取得停機場、開發航線、到購買城市中的相關產業……）可說是包羅萬象，且在遊戲中還有一個「開會」指令，即是能夠聽到下屬們對設立新航線、票價、相關事業與公司投資方針……等的簡報與建議，令你能很快地進入狀況且有互動的感覺。另外，航Ⅱ還具備有很強的會計功能，對於每季各項設施的支出與收入明細都有明確的交待，且對手的資料也能一覽無遺，相互比較。

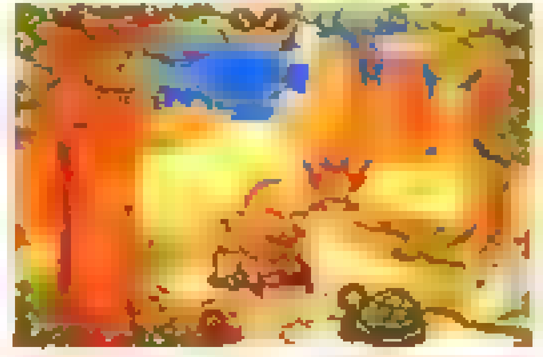
總而言之，航Ⅱ是一個頗有意思的策略遊戲，對於各方面的考量也都頗周詳，值得你來試一試，讓我們見識一下你高超的手腕吧！



遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
動作射擊	未　定	未　定	386 以上
製作公司	出版公司	預定售價	
傑克豆	宏　申	未　定	

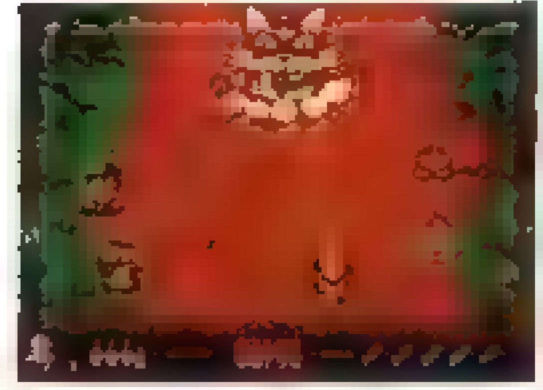
事情是這樣發生的……

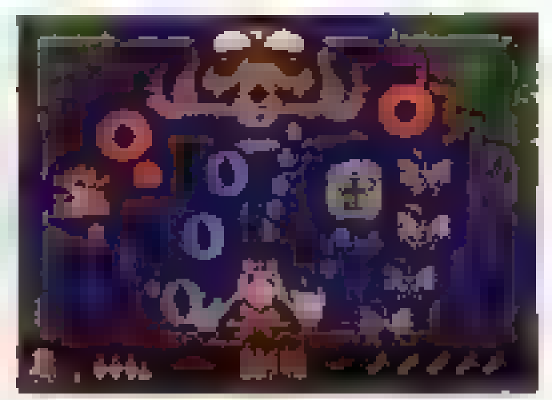
空空寺乃翠玉峰上一古寺，寺中有遠近馳名的鎮寺之寶「玉如來」，雖然玉如來使寺內香火鼎盛，信徒絡繹不絕於途，但卻引來惡徒「秋刀餘」的注意。就在一個月黑風高的夜晚，虎頭山寨寨主秋刀餘潛入寺中，趁主持空海打瞌睡之際，劫走了玉如來。在外修行的小沙彌接到空海主持的飛鴿傳書，受命前往奪回鎮寺密寶，於是兼程趕路；另一方面，秋刀餘命令其手下的道士「巫子子」，使出惑人心智的的法術，控制了森林中的動物，打算把小沙彌處理掉，一場奪寶之爭就此展開……



幽默風趣的劇情畫面

繼末日寶典之後，傑克豆資訊一改以往電視遊樂器式RPG的風格，開發了這款逗趣俏皮的動作射擊遊戲「小沙彌」，以時下流行的搞笑小和尚為主角，搭配中國風味的背景音樂與畫面，使遊戲的親和力十足。



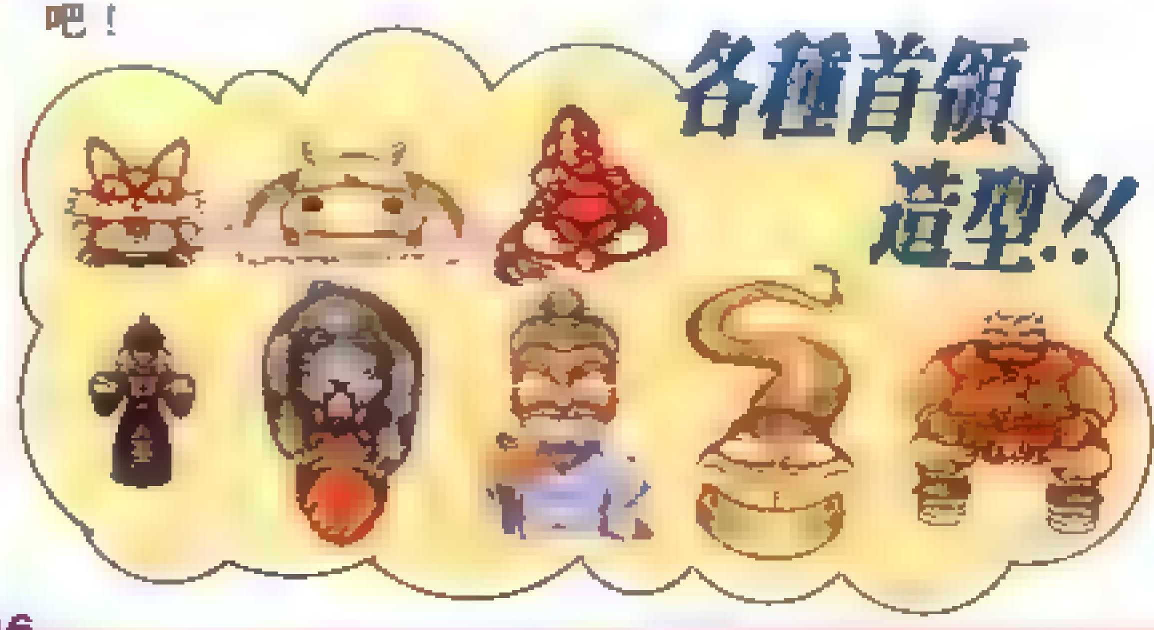


眼花撩亂的射擊畫面

在遊戲進行的過程中，玩家可以使用到類似角色扮演遊戲的魔法系統，在危急時招喚出風、火、雷、電四神，施展驚人的法力，令敵人大軍瞬間灰飛煙滅，不過魔王可不見得吃你這套，玩家得選對魔法才有效。

呼喚神力消滅敵人

遊戲畫面採用了 320 × 240 的解析度，使畫面較一般遊戲細緻，在每一關之後，也有一小段畫面搭配故事敘述，使故事融入射擊遊戲之中，更增加臨場感，此外並有接關密碼，使玩家進行遊戲時壓力不會太大，是各方面顧慮周延的小品遊戲，各位請安心期待吧！



各種首領造型!!

光明聖使團

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
角色扮演	7MB / 光碟	三月底	386 以上 VGA
製作公司	出版公司	預定售價	
GREAT	天堂鳥	660 元	

最近天堂鳥資訊代理的日本美少女遊戲，似乎已成為市場上另一股主流遊戲了。由於日本 98 機種的遊戲受到玩家所肯定，因此天堂鳥資訊更積極地引進更多更棒的遊戲，讓國內的玩家能體驗到 98 系列的魅力。現在為您介紹的「光明聖使團」，可說是天堂鳥代理的美少女遊戲中，非常特別的一款，因為它打破過去日本先上市的習慣，這回國內玩家將與日本同步享光明聖使團的亮麗喔！

毀滅後的世界傳奇

細緻的地圖畫面

遊戲的背景在敘述西元 2099 年，恐怖大王奪走了世界的文明。大預言家羅斯特拉塔姆斯的預言雖遲了 100 年，但那個預言卻完全徹底的應驗了。在那之後經過一千年的時光飛逝，荒廢的世界也慢慢的恢復了秩序，這全都是靠人們的努力和支持著理念的人，藉著他們所擁有的神力來奮鬥，復興之事才漸漸的開花結果。接著又經過了好些年，當社會復興方面告一個段落，而人們也開始停止物質的追尋，開始思想的時候，終於有人開始尋求無憂無慮的深層精神慰藉。

於是，新的宗教誕生了。它在這樣的一個時代中，將寫下另一頁傳說。

玩家將扮演稍為有點糊塗的傳教士，四處修行的目的是要進行「愛的傳道」。

精彩的畫面及大量的動畫

這種畫面……呃……

簡單明瞭的人物資料

光明聖使團以精緻的動畫及強烈動人的故事，將可玩性大大地提高了。玩家在遊戲中所能見到的的動畫將高達數百張，這是日本 98 遊戲中較少見到的大手筆。在地圖進行方面，則採用玩家相當習慣的俯視 3D 方式製作，訊息也以漂亮的的網點修飾。

具有 AI 的戰鬥

可愛的戰鬥動畫

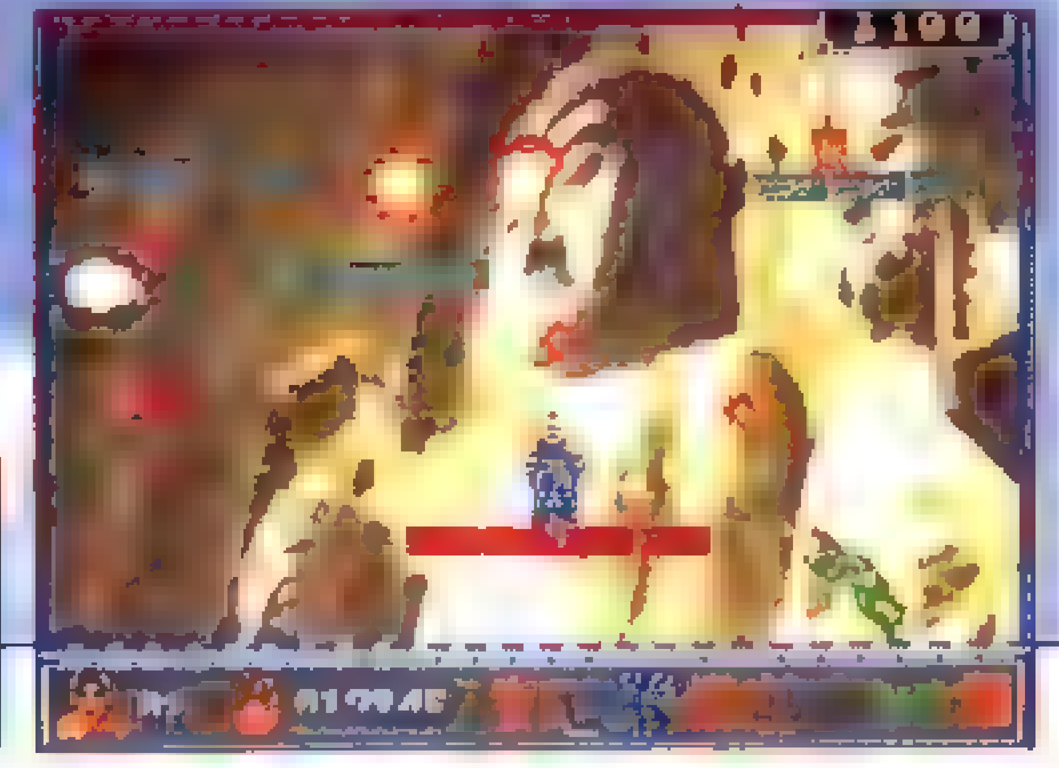
戰鬥中出現的敵方怪物作了人工智慧的處裡，即使是小小的敵人面對你的挑戰也會作出防備的處理。戰鬥方面，戰鬥鏡頭加入了大量的動畫製作技術，使動作方面讓你有百玩不厭的效果，在主畫面部份，則以組合方式來進行，讓你一目瞭然所有的狀況。

這樣的〞光明聖使團〞相信絕不會讓喜歡美少女的玩家失望的，由於也有限制級版，所以年紀未滿 18 歲以上的玩家請自制，別被美少女沖昏頭了！

九個太陽

太陽底下的新鮮事?!

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
射擊	未　定	四　月	未　定
製作公司	出版公司	預定售價	
雷神資訊	雷神資訊	未　定	



故事是以后羿射日的傳說爲背景，此遊戲描述當時天帝有十個兒以（十個太陽），因貪玩成性，一同邀約出遊，使得大地高熱異常，河流乾涸，民不聊生。此事傳至天帝而大爲憤怒遂派神射手后羿將天帝其十個兒子中的九個，射下捉回。

以上劇情運用份量不輕的遊戲幕片頭動畫作介紹，爲你揭開九個太陽的序幕。藉由動畫與音樂，把主角和故事背景，及十個太陽的性情隨著每關遊戲前都有"戰前預警"的提示，皆鉅細靡遺地托呈現開來。使你渾然忘我地進入遊戲中的世界，與劇中的主角后羿結爲一體，以迎接不可預知的奇妙世界。

本遊戲參考大型電玩中"魔鬼氣球"而引發構想改編爲九個太陽的射擊益智性遊戲，它可分爲九大段，每一段有四關不同場景的「狀況」設計而整合爲三十六小關的遊戲畫面。當你置身遊戲中將有意想不到的變化，一不留神，便可能熱人焚身，燒成灰燼，使你忿忿不平地咬牙切齒，只得捲土從來。

現在我們大略以文字敘述此遊戲之規則，以饗讀者。

1、遊戲進行中主角只能左、右移動，上下爬梯，卻不能跳躍地來躲避太陽的攻擊。

2、障礙物中分可破磚塊和不可破磚塊，其中可破磚塊或太陽被射中時，便出現暗藏的加分寶物及特殊功能的寶物而落至地面，主角可斟酌是否去吃它。

3、此GAME中有時間限制，視不同的關數給予不同的時間，主角必需將畫面的太陽全數消滅；在一定的時間內才算過關。

4、主角在GAME中擁有十五個生命數，隨著被太陽大小個碰撞即依成正比而有不同的生命數損失，死完十五個，即GAME OVER。

5、GAME中的太陽是以色循環閃耀的方式作彈跳，若被射中時，大的太陽可分裂成二個較小的太陽，以此類推，共分五級不同大小的太陽。

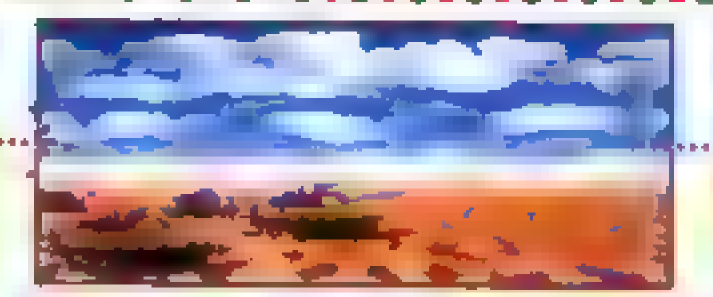
另附記，我們設計了當玩家通過每兩大段關卡後，會有四種不同加分幕的遊戲穿插於全程遊戲之中，並配合八種逗趣的穿插動畫幕及最後總結的破機動畫幕；以構成緊張又不失詼諧氣氛的娛樂性光碟遊戲。

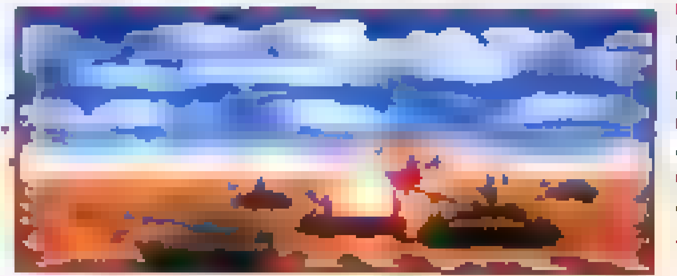
戰虎之沙漠行動

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
模擬射擊	約5MB	未 定	386以上機種(建議486)記憶體4MB
製作公司	出版公司	預定售價	
歡樂盒	宏申資訊	未 定	

自從鋼鐵雄師這套坦克模擬射擊遊戲剛推出，即受到廣大的戰爭狂、射擊狂喜愛並一衝上排行榜，且熱力持續不退。首次進軍台灣的歡樂盒有限公司即將推出的坦克模擬射擊遊戲戰虎之沙漠行動即是一款重現波斯灣戰爭的擬真遊戲。本款遊戲以聯軍最優秀的坦克戰虎<MBT>與蘇聯最新式的戰車對決於伊拉科克沙漠為背景環境，到底戰虎與鋼鐵雄師有何不同呢？就讓我們來比較一下。

片頭動畫





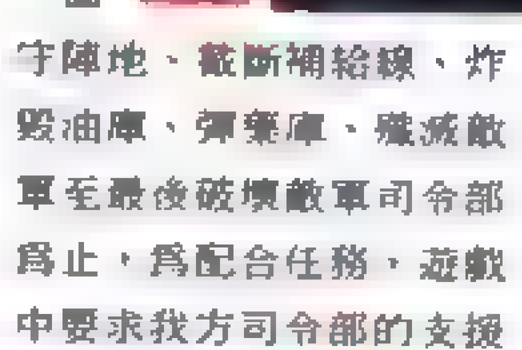
簡易的操作介面，多種武器配備選擇

基本上戰虎為一款坦克模擬射擊遊戲，在遊戲介面上有點類似鋼鐵雄師。本遊戲的操縱性不錯，只用了少數的鍵便能良好地掌控遊戲，玩家們大概只要花15分鐘就能輕鬆地上手操作戰虎，遊戲進行中玩家只能操作一輛戰虎，所以不必費心於同僚的行動，除非是遇到緊急狀況，可以要求我方司令部支援。玩家只要小心於自己的行動即可輕易過關。而遊戲畫面採用320×200模式，真實的繪畫出各式戰車及武器，而瞄準視窗更有倍率切換，使瞄準時準確率更高；當距離非常近時尚可以機關槍掃射，增加玩家的視覺感官刺激。

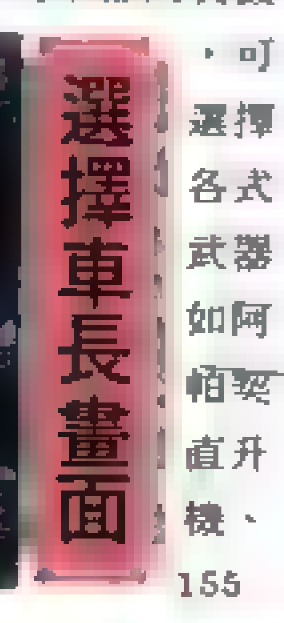
在遊戲中尚有地形起伏，當你見到瞄準視窗中，準星自動向上跳動就表示玩家的坦克正行駛在沙丘上；而玩家在瞄準視窗用準星瞄準至不明物體時，電腦會自動判斷不明物體是什麼並顯示出來，若是顯示敵方坦克，則會顯示面對坦克不同的角度，不同的方向，進而判斷顯示自己與敵方坦克的距離，讓玩家可以從容在射程內射擊敵方。

戰虎一共分為20個關卡，其中包括攔截敵軍、摧毀基地、固守陣地、截斷補給線、炸毀油庫、彈藥庫、殲滅敵軍至最後破壞敵軍司令部為止，為配合任務，遊戲中要求我方司令部的支援，可選擇各式武器如阿帕契直升機、155自走砲、TF飛彈及蜂巢式飛彈，使玩家在遊戲過程中不至於被卡住，也增加了遊戲的可玩性及多樣化。

戰虎是一個讓戰爭狂們享受馳騁沙漠，你來我往砲轟敵軍的遊戲，喜愛模擬類型的玩家不妨一試。



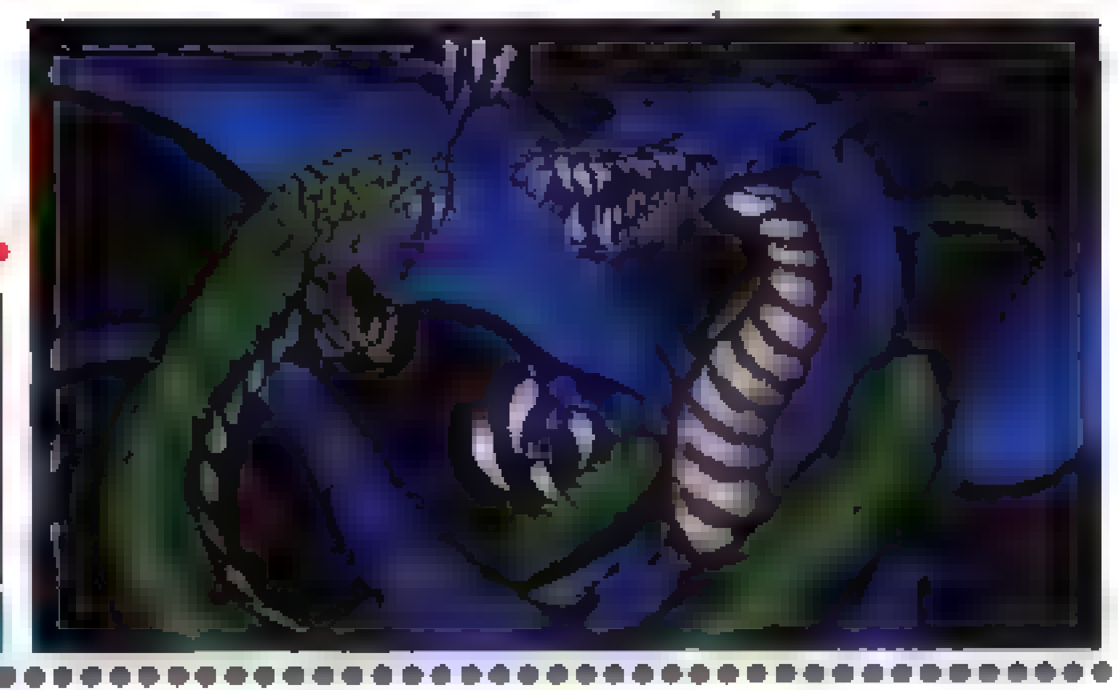
敵我坦克配置



選擇車長畫面

禁忌蛇姬

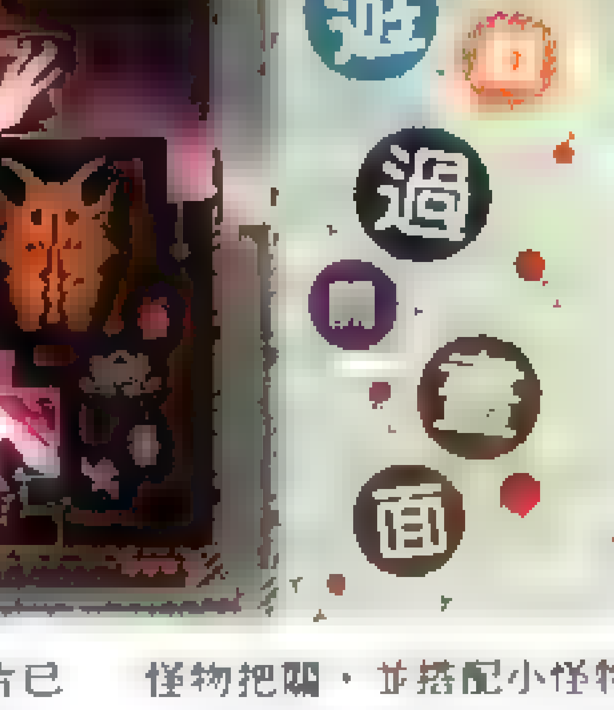
遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
益智	10MB	三月上旬	IBM PC/AT 386 以上 VGA/ET4000/ Trident 8900
製作公司	出版公司	預定售價	
花道電腦	花道電腦	490 元	



時隔半年花道電腦繼戀愛試驗場深受玩家歡迎後，再度推出一款動作解謎遊戲　禁忌蛇姬，如果玩家不健忘的話，二年前的禁忌遊戲正是第一代，當時由於 PC GAME 市場正在起步，在技術及硬體上都不是很成熟的階段，所以無法作到非常完美的地步，所以花道電腦此次投注心血將禁忌蛇姬，作了一番大改變，力求將遊戲作得盡善盡美，盼能在玩家面前獲得認同，到底兩者之間有什麼的不同及改變，就讓我們來看看。

MOD配樂加性感美少女，讓玩家聲色兼收

各種造型的怪物



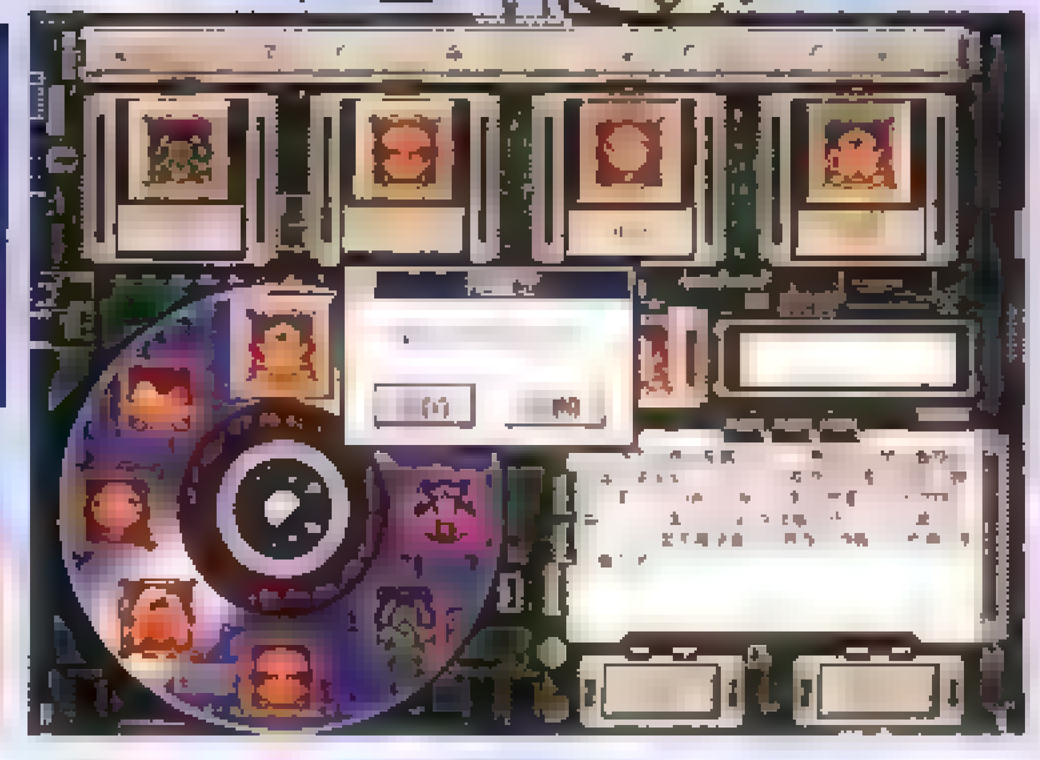
音樂創作方面，花道電腦革命性的第一次使用 MOD 配樂在遊戲上，MOD 配樂最早是在 AMIGA 發展出來，由於 MOD 配樂在音色音效更能顯現聲音的真實感和臨場感，所以歐美一些高級的程式設計師、音樂大師都使用 MOD 來製作配樂，如著名的毀滅戰士DOOM就是用 MOD 配樂創作。電腦繪圖方面繼承了花道電腦美術人員的傳統，如果有玩過花道處女作戀愛試驗場就知道：而 I 代禁忌遊戲掃瞄製作的美女圖片已經完全摒棄不用取而代之的是全新手繪性感美的美少女，且支援 320 × 400 解析模式，所有的美少女都比前作還要加大一倍，也就是有整整兩個螢幕大，至於玩家們最關心的到底有沒有露的問題，由於花道電腦研發小組口風蠻緊的，只說要給玩家一個驚喜，看來只有等到發售後才能知曉。

至於在怪物方面，禁忌蛇姬比前作多了十幾倍，每一關多有各具特色的怪物把關，並搭配小怪物。關卡上則以金木水火土五行相生相剋的道理來設計，闖關時玩家可得在此方面多費心。另外再跟玩家報告一個好消息，如果您曾經聽過或購買過國外流行多年的電腦遊戲設定資料集的話，那麼這次您有福了，在禁忌蛇姬的說明手冊內，一共收錄了原畫作者將近二十張包括美少女、怪物、Q版的原畫，所以如果您是海盜版的支持者，那麼這次您得好好考慮喲！

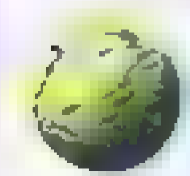
星際大亨 中文視窗版

THE COMIC TYCOON

遊戲類型	預定容量	預定發行時間	硬體需求
益　智	約10MB	約四月出	386以上機種，4MB RAM SVGA，WINDOWS 3.1（中文版）
製作公司	出版公司	預定售價	
九藝資訊	九藝資訊	未　定	



“星際大亨”是繼“正宗四川省麻將”後，九藝精心策畫的另一款視窗遊戲。遊戲架構是建立在未來，假設未來整個宇宙已統合爲一（遊戲星系圖乃是以大家所熟悉的太陽系與十二星座爲主），卻因舊薇星引起的磁性風暴瞬間席捲了整個宇宙，磁爆所帶來的不僅是星際性的恐慌、暴動與無助，也造成各星球的受損、更促成以地球爲主的聯合政府瓦解，宇宙秩序蕩然無存。然而原本就已累積財富的各星系實業家們，便趁此風起雲捲的當頭大肆收購受損的原星；建立自己的殖民星團。經濟取代了政權、實業家成了新的星際領袖，玩家在遊戲中正是扮演著雄心壯志的實業家，憑藉智慧和獨特的經營理念，與群雄們一較長短，成爲一縱橫星際的“星際大亨”。

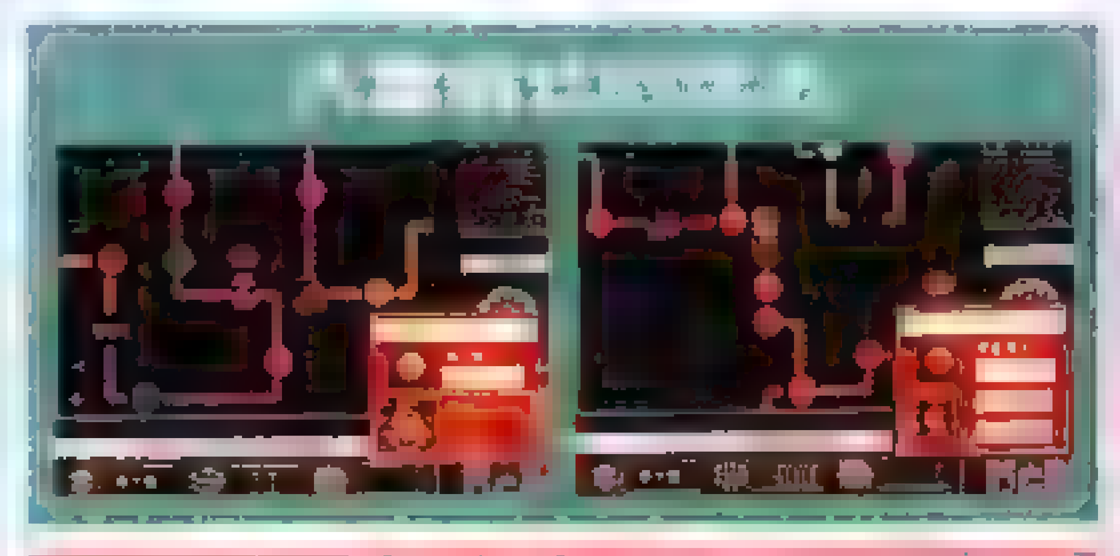


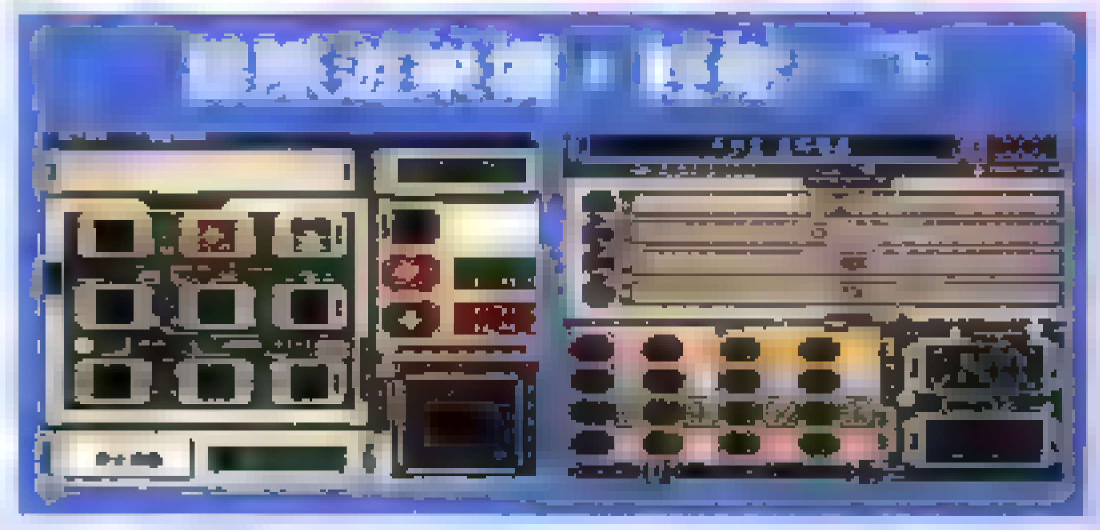
經營宇宙間，星界當大亨

遊戲中玩家們可扮演一至四位星際實業家進行遊戲。遊戲一開始，玩家須與其他三個對手競爭，藉著收購劫後的“原星”，進行開發、建設；成爲您麾下的新殖民星團。您可選擇將原星開發爲三種型態—居住、工業、商業的星球，隨著星球的經營與發展，將會帶給您意想不到的收穫和財富。此外，玩家可選擇進入重建後星際股票或期貨市場進行投資買賣，甚至時機成熟時還可以上市發行自己的股票或期貨；至於投資獲利率與殖民星團的經營可是息息相關的。隨著磁性風暴所引起的宇宙塵變化，於各星系頻頻發現具有魔力的寶石。實業家們爲了鞏固自身的實力可向掮客高價收購，以作爲競爭的一項利器。

當您坐擁億萬資產，大可抽空到太陽系的灶神星星際球場觀賞球賽，或是到天狼星PUB跳支舞、喝杯調酒……，說不定還有一些好事上門喔！當然，您可別樂歪了！來個酒醉滋事惹警法辦，或者受傷住院，那可就樂極生悲一爺大了！因爲在「星」場競爭中可是分秒必爭的。除了上述的星球買賣和其他投資獲利以累積財富外，喜愛高風險的玩家們也可以到哈雷星際賭城或南河三星的科技廣場試試手氣，看看是否能一夜致富；當然囉！十賭九輸可是不變的宇宙定律。而這[illegible]仲介公司與豺狼星的借貸中心，更是提供背水一戰的您資金週轉和交換有利星球的空間，不過交易成不成可得視您的人物屬性而定了。

伴著雄偉震撼的音樂旋律，操控著簡易又不失精緻的策略選項，以及爆笑討喜的人物；在640×480的高解析度畫面下，與來自不同星系的「星」場動敵各施所長、一較高下，將成爲您休閒娛樂時的最佳滿足。九藝的『星際大亨』中文視窗策略遊戲將帶領您縱橫星際、爭霸未來。此時身爲「準星際大亨」的您是否也雄心滿志、躍躍欲試呢？那就趕緊湊足資金，整裝加入九藝『星際大亨』的列車，一起在未來緊湊刺激的「星」場上大展身手，名流星史吧！





新片動向

提供國內出片

三月份

日期	片名	出版	類型	售價
1 日	一線生機	《宏申》	戰略	720 元
	金牆快打	《軟體世界》	格鬥動作	480 元
2 日	尋寶特攻隊	《軟體世界》	動作戰略	400 元
3 日	浩劫殘陽降魔勇士	《軟體世界》	RPG	580 元
7 日	精靈幻界	《世紀縱橫》	戰略	510 元
	永恆之門	《松崗》	RPG	500 元
8 日	野獸足球	《軟體世界》	動作	360 元
	鬼屋魔影 III (CD 版)	《電腦休閒世界》	冒險	800 元
10日	中國	《世紀縱橫》	策略	660 元
	明星志願	《大宇》	策略	600 元
15日	紅色的誘惑	《天堂鳥》	角色冒險	未定
	燃燒的野球 IV (CD 版)	《軟體世界》	運動	800 元
	銀河帝國大決戰豪華版全集(CD 版)	《軟體世界》	戰略	700 元
21日	戰虎-沙漠行動	《歡樂盒》	模擬	未定
24日	阿拉丁傳奇-精靈魔咒	《軟體世界》	動作 RPG	540 元
	諾曼第登陸	《軟體世界》	戰略	540 元
28日	武姬神傳說	《天堂鳥》	格鬥動作	未定
29日	仙劍奇俠傳	《大宇》	RPG	未定
	鬥魂	《大新》	動作	未定
上旬	星際大亨 WINDOWS	《九藝》	策略	未定
	陞官圖	~《玉山》	智育	未定
	歡樂幸福人	《光譜》	智育	未定
	星世紀戰將	《弘煜》	射擊	未定
	推銷之王	《勁一番》	策略	未定
	回到地球	《勁源》	策略	未定
中旬	超時空要塞	《華義》	戰略	699 元
	SECRE 10 光碟版	《華義》	寫眞集	499 元
	A 列車 IV	《第三波》	RPG	560 元
	飛虎戰將	《第三波》	模擬	580 元
	殖民帝國(CD 版)	《第三波》	策略	600 元
	F-14 艦隊防禦者	《第三波》	模擬	980 元
	突擊!美少女	《精訊》	動作	未定
	天下無敵	《歡樂盒》	格鬥動作	未定
	龍騎士 III	《微波》	RPG	未定
	超級醫生	《鳳揚》	策略	未定
下旬	世紀末商業革命	《光譜》	策略	未定
	殖民計劃	《光譜》	策略	未定
	汽車大亨	《松崗》	策略	未定
	異星突擊	《旭光》	冒險策略	未定
	航空霸業 II	《第三波》	策略	未定
	楚留香傳奇	《第三波》	冒險	未定
	信長之野望霸王傳	《第三波》	戰略	未定
	2050 海底戰爭	《第三波》	模擬	820 元
	遊戲修改大師	《精訊》	工具	420 元
未定	郎牙棒與劉星鎚	《佳帝安》	RPG	未定
	商之器	《新藝》	策略	未定
	絕地-衆神之詛咒	《新藝》	冒險	未定
	少女.夢.天使	《漢堂》	策略	未定

四月份

日期	片名	出版	類型	售價
15日	光明聖使團	《天堂鳥》	RPG	未定
上旬	FAR LAND STORY 1	《松崗》	RPG	未定
	太空魯賓遜	《松崗》	RPG	未定
	魔法師寶典	《全崴》	RPG	980 元
	飛虎戰將	《第三波》	模擬	未定
中旬	危機都市	《弘煜》	RPG	未定
	魔界之泉	《華義》	RPG	600 元
	武將爭霸 2(CD 版)	《熊貓》	動作	880 元
	夢魘	《第二波》	冒險	未定
	雪白公主	《鳳揚》	RPG	未定
下旬	風色幻想	《弘煜》	RPG	未定
	太陽神殿	《傑克豆》	動作	未定
	拂曉巡弋	《第三波》	模擬	未定
未定	春秋爭霸戰 II	《大宇》	戰略	未定
	決戰保齡球	《九藝》	運動	未定

五月份

日期	片名	出版	類型	售價
上旬	極速天龍	《松崗》	人物冒險	未定
中旬	卒業 I	《華義》	策略模擬	未定
下旬	臥龍傳	《松崗》	戰略模擬	未定
	嘻笑春秋	《松崗》	益智策略	未定
	魔動王子	《松崗》	動作冒險	未定

●以上出片資料僅供讀者參考，如有任何變動請向原出版公司查詢

最新情報

未定
- ●末日都市 （動一番）
  類型 RPG 售價：未定
- ●太陽神英雄傳 （九藝）
  類型、RPG 售價：未定
- ●勇闖地獄門 （旭光）
  類型：冒險 售價、未定
- ●未來戰爭 （全崴）
  類型 戰略 售價：未定
- ●死神兵解 （花道）
  類型：RPG 售價：未定
- ●雜誌玩家 （微波）
  類型：策略 售價：未定
- ●王子傳奇 （漢堂）
  類型：角色戰略 售價、未定

六月份

上旬
- ●阿達魔術師 （松崗）
  類型 人物冒險 售價：未定

中旬
- ●地獄之吼 （松崗）
  類型：人物冒險 售價 未定
- ●十三支局 （松崗）
  類型：人物冒險 售價、未定
- ●聖少女戰隊 2 （華義）
  類型 策略模擬 售價：未定

下旬
- ●亞里斯王物語 （松崗）
  類型、RPG 售價：未定

未定
- ●炎龍騎士團 II （漢堂）
  類型：戰略 售價：未定

七月份

- ●特勤機甲隊 2 （華義）
  類型：策略模擬 售價：未定

未定

- ●女子高校日記 （天堂鳥）
  類型．少女養成 售價：未定
- ●阿曼尼亞傳說III （天堂鳥）
  類型：RPG 售價：未定
- ●名戰三國篇 （佳帝安）
  類型．戰略 售價：未定
- ●地魔煞 （佳帝安）
  類型：RPG 售價：未定
- ●魔月幻世錄 （佳帝安）
  類型．RPG 售價．未定
- ●天帝 （佳帝安）
  類型：戰略 售價：未定
- ●三國演義 II CD 版 （軟體世界）
  類型：策略 售價：1200 元
- ●黃飛鴻 （歡樂盒）
  類型：格鬥 售價：未定
- ●究極致命快打 （精訊）
  類型：動作 售價．未定
- ●西楚霸王 （熊貓）
  類型：RPG 售價 未定
- ●格鬥悍將 （熊貓）
  類型：動作 售價：未定

軟體世界雜誌 1995·3月號

SCHEDULE

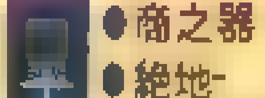
1	WED	●一線生機 ●金庸快打
2	THU	●尋寶特攻隊 ●浩劫殘陽降魔勇士
3	FRI	
4	SAT	
5	SUN	
6	MON	
7	TUE	●精靈幻界 ●永恆之門
8	WED	●野獸足球 ●鬼屋魔影 III (CD 版)
9	THU	
10	FRI	●中國 ●明星志願
11	SAT	
12	SUN	
13	MON	
14	TUE	
15	WED	●紅色的誘惑 ●燃燒的野球IV CD 版 ●銀河帝國大決戰豪華版全集 CD 版
16	THU	
17	FRI	
18	SAT	
19	SUN	
20	MON	
21	TUE	●戰虎 沙漠行動
22	WED	
23	THU	
24	FRI	●阿拉丁傳奇-精靈魔咒 ●諾曼第登陸
25	SAT	
26	SUN	
27	MON	
28	TUE	●武姬神傳說
29	WED	青年節 ●仙劍奇俠傳 ●鬥魂
30	THU	
31	FRI	

預定

中旬
- ●超時空要塞
- ●殖民帝國(CD版)
- ●F-14艦隊防禦者
- ●突擊!美少女
- ●天下無敵 ●飛虎戰將
- ●龍騎士III ●A列車IV
- ●超級醫生

下旬
- ●世紀末商業革命
- ●殖民計劃
- ●汽車大亨
- ●異星突擊
- ●航空霸業 II
- ●信長之野望霸王傳
- ●2050 海底戰爭
- ●遊戲修改大師

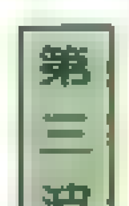
未定
- ●商之器
- ●絕地-眾神之詛咒
- ●少女.夢 天使
- ●郎牙棒與劉星錯



截自1月1日至2月20日

百戰水管工

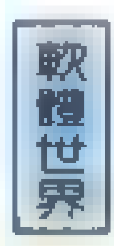
一套組合水管的益智遊戲，玩家得將連續落下的水管方塊加以組合，在限定的時間內連結一條水道，使水流能順利從出水口到入水口，且水管數目不得低於內定數目，即算過關。



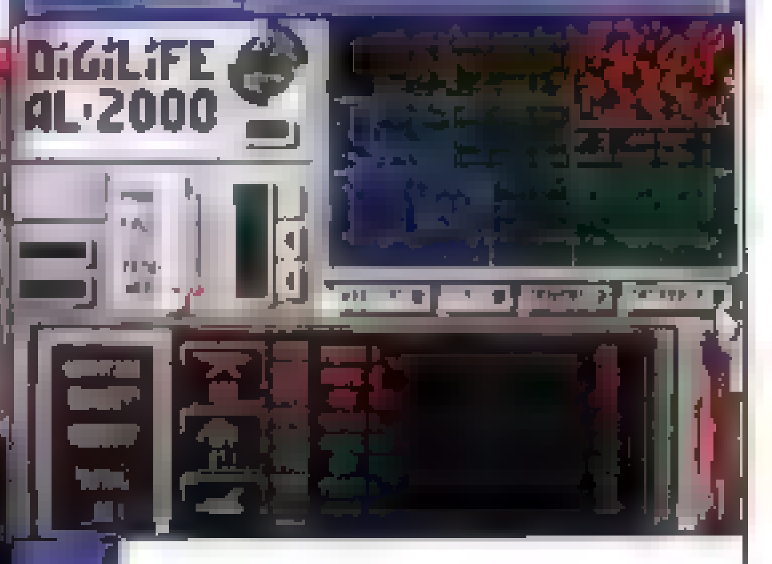
- ■記憶體：640KB
- ■音　效：A/S
- ■顯　示：V
- ■類　型：益智
- ■售　價　399 元

迷離地球

是人類的努力的目標。本遊戲眞實地模擬了在惡劣行星表面上，建立殖民地時會發生的各種狀況，在求生存的前題下，建築、採掘、研發、貿易等都是必需注意的要項。



- ■記憶體　4MB
- ■音　效　S/M
- ■顯　示　V/SV
- ■類　型　模擬
- ■售　價　600 元



魔法世紀 2

魔法世紀 2 在劇情方面雖有關連，但以出場人物來看，卻已成爲一個獨立的故事，且一代中單打獨鬥的作戰方式也演變成了部隊式的戰鬥，至於二代還有那些改變呢？玩家就自己慢慢發掘吧！

- ■記憶體：640KB
- ■音　效：A/S
- ■顯　示　V
- ■類　型　[illegible]
- ■售　價　540 元

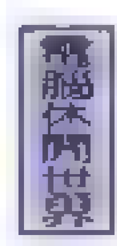
整個遊戲結合了文字冒險式的對話與角色扮演式的戰鬥，因此在遊戲的過程中，並不會有乏味和練功的感覺。而且依劇情之需要，還會出現許多“精彩”的過場畫面，喜歡 98 移植遊戲的玩家值得一試。

天堂鳥

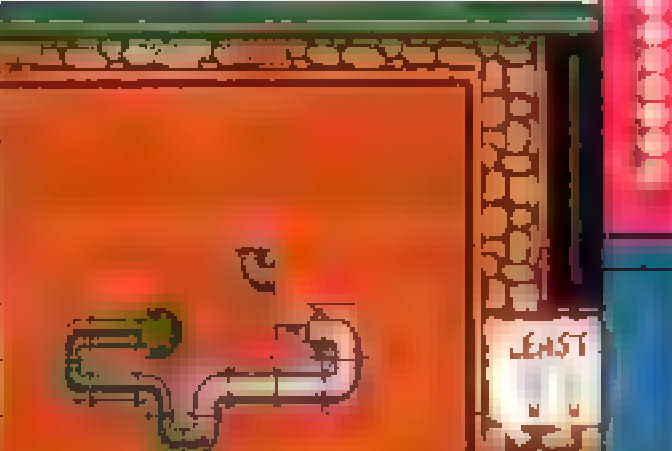
- ■記憶體　640KB
- ■音　效：A/S
- ■顯　示　V
- ■類　型　文字冒險
- ■售　價：540 元

光自然選擇

一個有關遺傳基因的戰略遊戲，在假想的實驗室中，透過優秀精密的 Digilife Al-2000 遺傳工程儀器，你必須培養出最兇猛、強壯的變種生物，策略性地將牠們放置在各處，以阻止正在漫延的毀滅性侵略。



- ■記憶體：2MB
- ■音　效　S
- ■顯　示　V
- ■類　型　策略
- ■售　價　600 元



OUTPOST

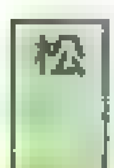
在異星的土地建立適合人類居住的環境，一直都

STAR CRUSADER

一款標準的太空射擊遊戲，玩者在遊戲中扮演擁

遊戲配備代號　A　Ad-Lib　S　Sound Blaster/Pro　G　General MIDI

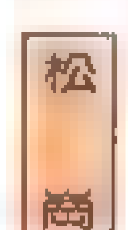
有高科技的哥當帝國中優秀的飛行員，為了教化銀河中文化水平較低的種族，而成為入侵者的角色。在大量 3D 動畫和聲光的配合下，遊戲具有相當的水準。



- 記憶體：4MB
- 音　效：A/S/P
- 顯　示：V
- 類　型：模擬射擊
- 售　價：550 元

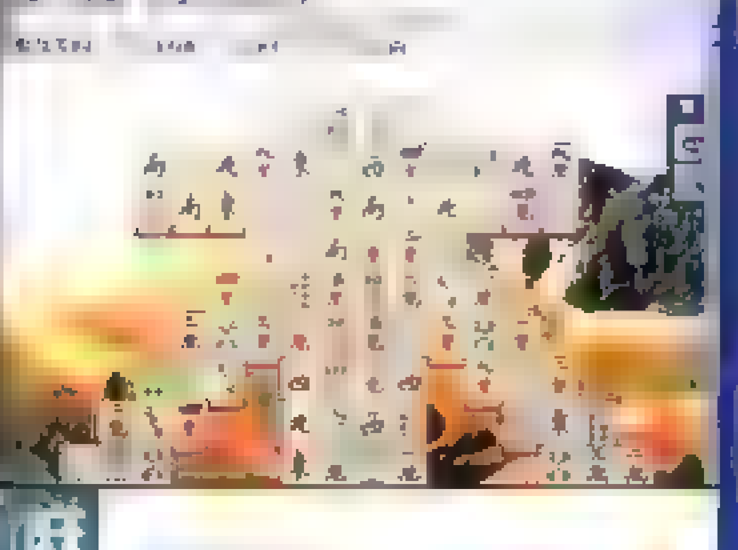
STAR REACH

這是一個和太空探險有關的策略遊戲。玩家扮演的是星球的經營者，控制、管理好必要的資源，並且建立強大的船隊，是進行遊戲的首要策略，最終目的即是成為太空唯一的統治者。



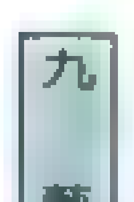
- 記憶體：2MB
- 音　效：S/P
- 顯　示：V
- 類　型：策略
- 售　價：560 元

諭起四川省麻將，玩家應該不陌生。在限定的時間內消掉畫面上所有的麻將牌為遊戲的進行方式。玩家

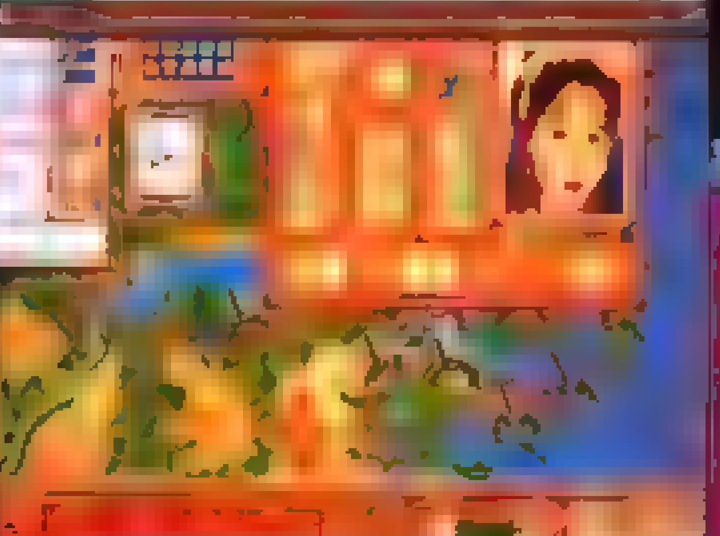


麻將

不僅要眼明手快，還得冷靜沈著才能順利過關。獨創的關卡制作引擎則提供了玩家更多的設計空間。



- 記憶體：4MB
- 音　效：A S/G
- 顯　示：V
- 類　型：益智
- 售　價：360 元



滿冠雄師

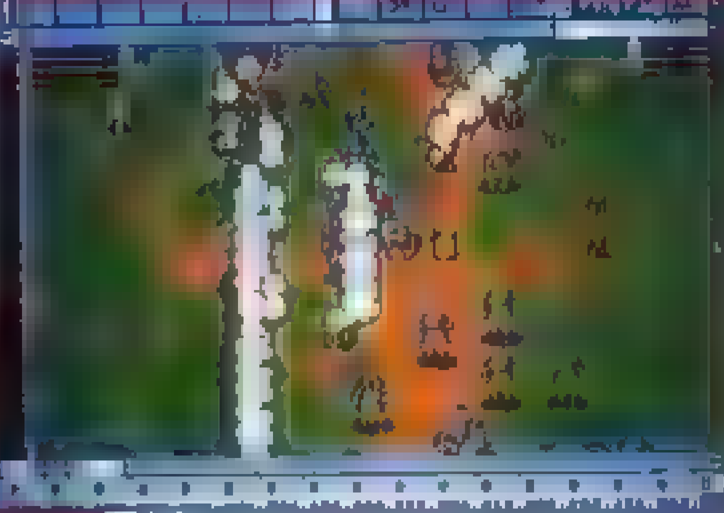
背景設定於明朝嘉靖年間，以戚家軍蕩清倭寇為遊戲之主幹。在固定式和突發式劇情的相結合下，玩家所遭遇的戰局多樣且多變。能否早日消滅為患的倭寇，就看你戰術作戰能力的深淺囉！

- 記憶體：640KB
- 音　效：A/S
- 顯　示：V
- 類　型：戰略
- 售　價：550 元

非洲探險

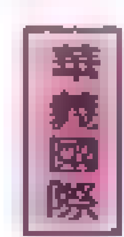
移植自上遊戲的非洲探險，是有點類似大富翁式的尋寶遊戲，整體的畫面很有非洲的原始風味。六位彼此心懷鬼胎，性格各異的尋寶者，點綴出遊戲所帶來的爆笑原味。

- 記憶體：640KB
- 音　效：A/S/G/M
- 顯　示：V
- 類　型：智育
- 售　價：430 元



魔域傳說IV波斯戰記

改版自日本極受歡迎的「波斯戰記」，故事發在古老的希臘時代。遊戲中超過 120 名的角色，在「TERMINAL AI」人工智慧系統的控制下，每一位都顯得活潑可愛，而且加上變化多端的情節，絕對能讓你感受到遊戲帶來的新境界。



- 記憶體：2MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：角色扮演
- 售　價：699 元

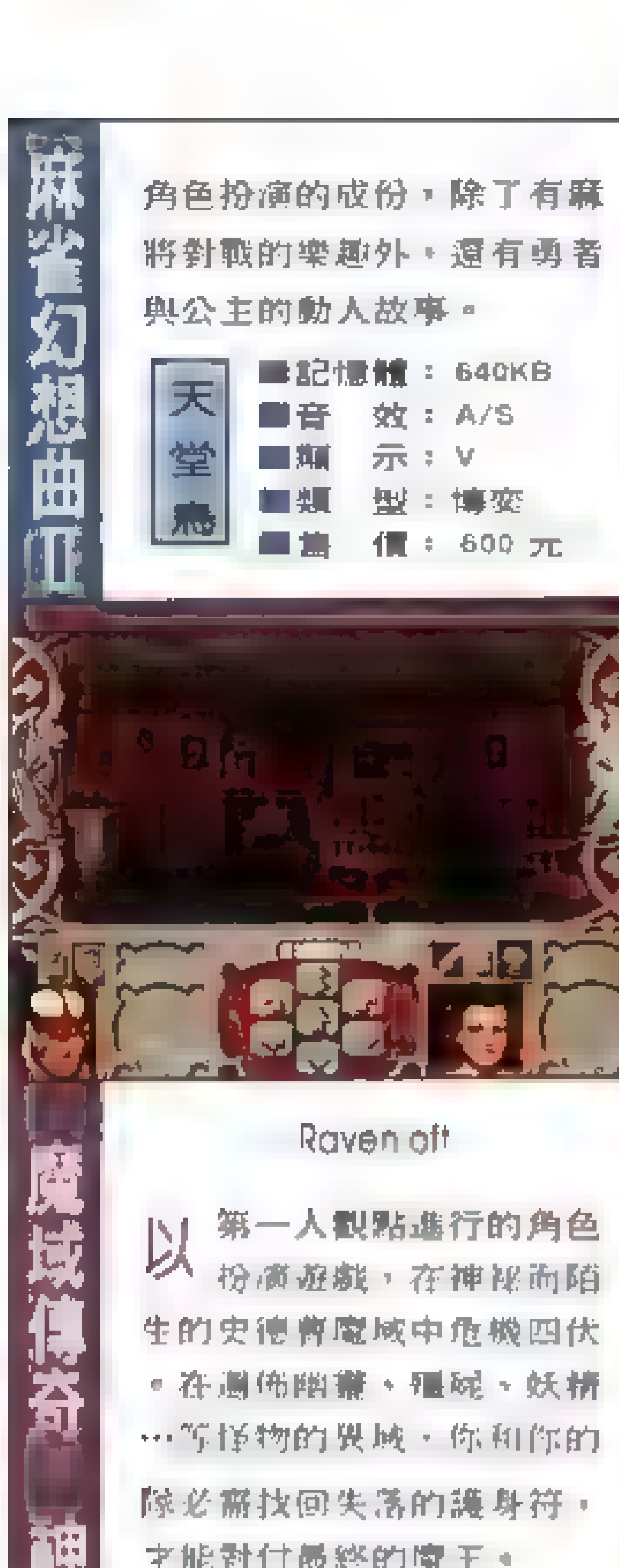
移植自日本 PC NEC 98 的一款麻將遊戲，遊戲中共有四種模式可供玩者選擇。其中故事性模式加入了

麻雀幻想曲II

角色扮演的成份，除了有麻將對戰的樂趣外，還有勇者與公主的動人故事。

天堂鳥

■記憶體：640KB
■音　效：A/S
■顯　示：V
■類　型：博奕
■售　價：600 元



魔域傳奇II神聖之符

Raven oft

以第一人觀點進行的角色扮演遊戲，在神秘而陌生的安德魯魔域中危機四伏，在遍佈幽靈、殭屍、妖精…等怪物的異域，你和你的隊必需找回失落的護身符，才能對付最終的魔王。

軟體世界

■記憶體　4MB
■音　效：A/S/G
■顯　示：V
■類　型　角色扮演
■售　價　540 元

發揚中國傳統國粹的棋類益智遊戲，可愛的 SD 造型棋子與 15 名性格迥異的歷史名人對手，讓遊戲有益智，也有趣味。而各種秘技、寶物的加入，更成爲玩家在進行棋賽時的　大考驗

。

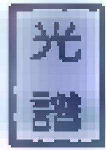
軟體世界

■記憶體．2MB
■音　效　S
■顯　示　V
■類　型　智育
■售　價．540 元

在一代頗受玩家好評後，熊貓再度推出更精彩的二代。多達 16 名的各國武將，不僅有新的造型，連秘技、絕招、必殺技都重新設計過。加上重新繪製的戰鬥場景，這次武將爭霸 2 帶來的格鬥風暴肯定不小。

熊貓

■記憶體：2MB
■音　效：A/S/G/M
■顯　示：V
■類　型　動作
■售　價　600 元



雄霸天下

以三國時代爲舞台背景的戰略遊戲，玩家可指揮麾下的武將與對手展開戰鬥，利用各種計謀、寶物的幫助以擒住遊戲中其他所有主公，或是達到遊戲設定之目標，即可取得勝利。

光譜

■記憶體　640KB
■音　效．A/S
■顯　示　V

■類　型　戰略
■售　價：480 元

軒轅劍貳的姊妹作品，但兩者之間的劇情卻毫無關連。外傳中，故事背景設定在動盪不安的戰國初年，玩家扮演的是墨子的愛徒，爲了阻止「獨孤子」利用機關人發動戰爭，而踏上斬妖除魔的征途。

大宇

■記憶體　640MB
■音　效　A/S
■顯　示　V
■類　型　角色扮演
■售　價　630 元

在型態上，本遊戲結合了角色扮演與策略兩種類型的特點，因此玩家進行任務時除了要解決謎題之外，還要在行軍佈陣上花心思。隨著劇情的發展玩家更會遇到 20 幾名志同道合的伙伴，陪你一同恢復克魯茲王國的和平。

精訊

■記憶體　640KB
■音　效　A S/G
■顯　示　V
■類　型　戰略模擬
■售　價　550

遊戲配備代號　A　Ad-Lib　S　Sound Blaster/Pro　G　General MIDI

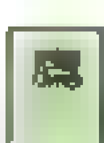
DEFENDER OF THE EMPIRE

鈦戰機的資料片，需要配主程式才能執行。遊戲包括三段全新的歷史戰役和四個勤務飛行，曾經蒙受黑暗原力召喚的玩家，絕對不容錯過資料片中的 22 項任務。

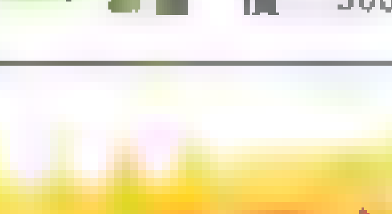
松崗

- 記憶體：[illegible]
- 音　效　S/P/G
- 顯　示　V
- 類　型　飛行模擬
- 售　價：320 元

角色是一名失意的經紀人，為了避免被開除的命運，將運用各種訓練課程、交際手腕，讓旗下的新人在一年的時間內，成為閃亮動人的明日之星。

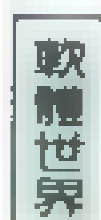


- 記憶體　640KB
- 音　效　A/S
- 顯　示　V
- 類　型　養成策略
- 售　價　500



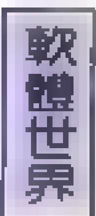
NOCTROPOLIS

EA公司出品的互動式冒險遊戲，超水準的數位音效與 SVGA 的畫面，滿足你聽覺與視覺的需求。玩家在遊戲中扮演喜歡漫畫書 Darksheer ，而無意掉進其世界中的青年彼得，唯有完成所有任務，才能安然返回原來的世界。



- 記憶體　4MB
- 音　效　S/P/M
- 顯　示　V/SV
- 類　型　冒險
- 售　價　1234 元

也是一款以三國時代為背景的快打類遊戲，包括經常露面關羽、張飛，和首次登場的美女貂蟬共有十位著名的三國人物讓你選擇。變化多端的場景和招式華麗的絕招，帶領你接受一場又一場的生死之戰。

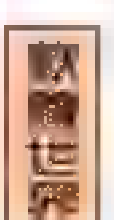


- 記憶體　2MB
- 音　效　S
- 顯　示　V
- 類　型　動作
- 售　價　480

以演藝圈為背景的美少女養成遊戲，玩家扮演的

MAGIC CARPET

創新的遊戲和細緻的 3D 畫面，讓人不得不佩服 Bull Forg 遊戲製作的功力。遊戲中，主角是一名大法師的學徒，藉著不斷的戰鬥，學習新的魔法，來匡復瀕臨解體的魔法體系，是遊戲的主要任務。

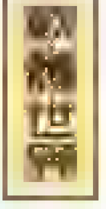


- 記憶體：8MB
- 音效：A/S/P/G/M
- 顯　示：V/SV
- 類　型：模擬
- 售　價：1234 元

網路奇兵

SYSTEM SHOCK

ORIGIN 繼地下創世紀之後，以同一種 3D 引擎配合全新介面與劇情製作的科幻 RPG 。主角是一名生化人，為了對擁有自我意識的電腦系統 SHOPAN 侵略地球，再度甦醒。面對電子世界中的各種怪物，你準備好了嗎？



- 記憶體　4MB
- 音　效：A/S/P/M
- 顯　示：S/SV
- 類　型：動作
- 售　價　1234 元

國王密使VI

KING QUEST VI THE PRINCELESS BRIDE

Sierra經過 年多後推出的經典冒險大作，遊戲在Windows的配合下能順利執行。在七代中，玩家可扮演公主一羅塞拉和皇后一法蘭妮絲進行冒險。卡通式的人物配上豐富的音樂，整個遊戲顯得生動、活潑。

軟體世界

■記憶體 4MB
■音 效 A/S G/M
■顯 示 SV
■類 型 冒險
■售 價 1234 元

X戰機

X WING

在電影上大受歡迎後，LUCAS便將整個故事背完整的移植到電腦銀幕上，讓電腦玩者也能進入叛軍聯盟的旗下爲自己寫下一部壯烈的戰史。全新的繪圖與音樂技術，加上新添的六段歷史戰役，光碟版的X WING實在值得收藏。

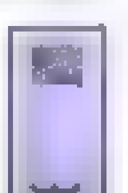
松崗

■記憶體 4MB
■音 效 A/S
■顯 示 V
■類 型 模擬射擊
■售 價 790 元

銀河飛將III 虎之心

WING COMMANDER III HEART OF THE TIGER

ORIGIN年度代表力作果然不同凡響，電影化的劇情中，過場動畫完全採用真人演出的方式，使遊戲的感覺更趨向眞實化；此外細膩的圖形與動人的音樂也有超水準的演出，對於飛行迷而言，絕對是值得收藏的珍品。

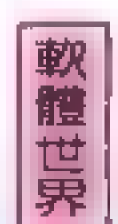


■記憶體 8MB
■音 效 S/P/G/M
■顯 示 V/SV
■類 型 模擬射擊
■售 價 1750 元

快樂天堂

THEME PARK

光碟版的快樂天堂，在遊客進入遊樂設施後，加入了磁片中所沒有動畫部份，因此在遊戲的過程中，玩家可以看到遊客坐上雲霄飛車後緊張刺激的表情和尖叫，相信如此玩家更能體會出遊戲所散播的歡樂氣氛。



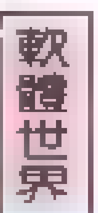
軟體世界

■記憶體：4MB
■音 效：A/S/G/M
■顯 示：A/SV
■類 型：模擬
■售 價 1234 元

美國海軍戰士

U.S. NOVY FIGHTER

聲光效果表現地相當優異的一套模擬飛行遊戲，內容以美國海軍現役戰鬥機及攻擊機爲主，玩家可駕駛六種戰機來執行遊戲中的50 個任務，喜歡空戰的飛行迷絕對不要錯過這套好GAME。

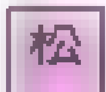


軟體世界

■記憶體 4MB
■音 效 A S M/G
■顯 示 V/SV
■類 型 飛行模擬
■售 價 1234 元

ECSTATICA

風格非常類似鬼屋魔影系列的動作冒險遊戲。玩家可從二位主角中選擇一位，進入厲雲滿佈的小鎮中探險，詭異、陰森的小鎮為何到處充滿令人作嘔的屍體，一切、一切的謎題都等著你來解答！



松崗

■記憶體 4MB
■音 效 A/S
■顯 示 V
■類 型 動作冒險
■售 價 890 元

遊戲配備代號 A：AdLib S：Sound Blaster/Pro G：General MIDI

■售　價　1234 元

狂飆武士

The Fortress of Dr Rad ak

由MERIT推出的狂飆武士是屬於 DOOM Like 的 3D 立體動作遊戲，揮著刀劍的武士、突變的鱷魚…等稀奇古怪的怪物將陸續出各個關卡中，阻擋你的前進。但爲了摧毀 Radiaki 博士征服世界的野心，殺出一條血路是在所難免囉！

第三波

■記憶體：8MB
■音　效：A/S/P
■顯　示：V
■類　型：動作
■售　價：650 元

殺人月中文版

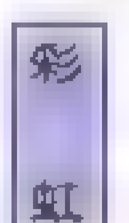
爲了造福對英文訊息過敏的玩家，殺人月也推出了中文版，相如此玩家更能深入了解整個遊戲劇情的來龍去脈，掌握住每一個事件的蛛絲馬跡，進而幫助墨菲早日破案。

電腦休閒世界

■記憶體：4MB
■音　效：A/S/G/M
■顯　示：SV
■類　型：冒險
■售　價：1150 元

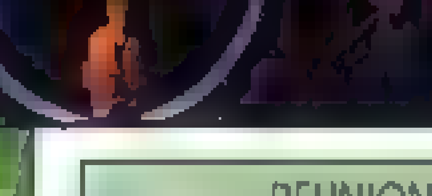
AIR HAVOC CONTROLLER

一款模擬飛航管制的Windows 版遊戲，玩家的工作就是將民航機、戰鬥機…等各種不同的飛機，指揮至規定的定點與航道。在遊戲的過程中，你可以體驗出航空塔台管制人員在面對飛機起降時的辛苦工作。



彩虹

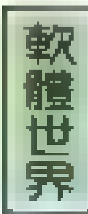
■記憶體：4MB
■音　效：A S
■顯　示：V
■類　型：模擬
■售　價：990 元



光榮之役

WINGS OF GLORY

以第一次世界大戰爲背景的空戰遊戲，玩者可扮演英國皇家空軍或美軍，駕駛 SE5a、Sopwith Pup…等五種歷史上曾經出現過的螺旋槳式戰機，進行 40 個大大小小不同的歷史戰役。



軟體世界

■記憶體：8MB
■音　效：A/S/G
■顯　示：V
■類　型：飛行模擬

DANGER ZONE

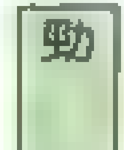
由國人自製的即時戰略遊戲，遊戲中使用了大量且細膩的 3D 立體動畫來聯結劇情。玩家可以自二個種族中任選其一進入遊戲，進行建築、搜索、摧毀等各種任務，以儲備戰力與生化人決一死戰，解除種族存亡的危機。

宏申

■記憶體：4MB
■音　效：A S/G
■顯　示：V
■類　型：戰略
■售　價：720 元

REUNION

一套類似模擬城市的策略性遊戲。在收到聯合政府最後的命令之後，扮演指揮官的玩家，必需在廣大的宇宙中，尋找另一個適合居住的殖民地，藉由不斷開採與研發來壯大自己，並且找機會回到地球。



動源

■記憶體：4MB
■音　效：S
■顯　示：V
■類　型：策略
■售　價：750 元

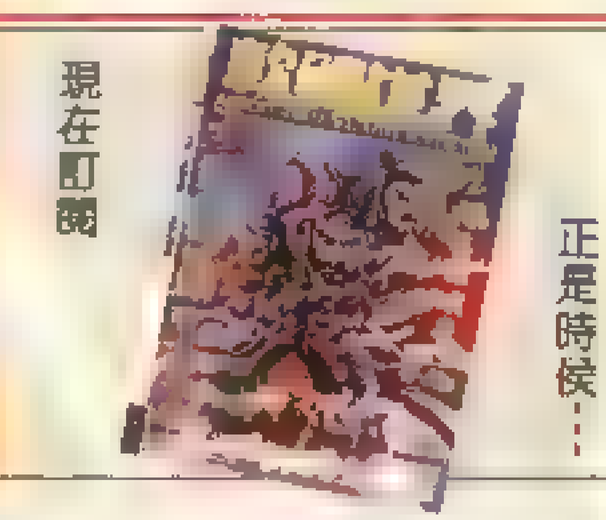
M MT-32　P Pro Spectrum　E EGA　V VGA　SV SVGA

登記／局版臺陸字第 8603 號
帳號／40423740
廣告／(07)3846066 轉 277

▶本刊所登全部著作包括程式及圖片，非經本社同意，任何人不得轉載，凡投稿、邀稿之文章除另行約定外，本社有刊登、轉載、刪改及編輯等權利。
▶遊戲商標及圖形所有權歸屬該公司所有。

Soft World News

本月焦點：叛變克朗多二代製作消息發表！



現在訂閱

正是時候…

Dynamix 製作的叛變克朗多

OS2 WARP 來勢洶洶

叛變克朗多二代製作消息發表！

Level 將與 Raymond E. Feist 合作推出 WINDOWS95 版的「回到克朗多」。

〔記者何布　美國報導〕

94 年度少數RPG佳作之一的叛變克朗多，目前已傳出將製作二代—「回到克朗多（ Return to Krondor ）」的消息，但喜歡老字號、舊風格的玩家可要注意，回到克朗多將不再由 Dynamix 製作，取而代之的 7th Level Studio與 Dynamix 並無任何淵源，因此遊戲風格大翻新的可能度相當的高，也就是說，下次你回到克朗多時，也許人事依舊，但可能景物全非了，還好這次仍是由 Raymond E. Feist 擔任劇情改編的顧問，相信「回到克朗多」仍能延續前作高水準的劇情。

除了換新公司來作遊戲外，據了解，「回到克朗多」將支援 Windows95，由於 Windows95 到目前為止仍只有 Beta版本，因此若加上遊戲製作時間，「回到克朗多」最快也要到 1996 年才能和玩家見面了。

雖然還一般猜測將在 1996 年底發行的「創世紀 9」也可能只支援 Windows95，但由於 windows95 仍然姍姍來遲，而同屬次世代作業系統的 OS2 3.0 WARP卻早已搶下半邊江山，加上基於習慣性使用的理由，DOS 也可能不會就此消聲匿跡，因此在這場作業系統大戰尚未分出勝負之前，業界觀望的結果，玩家又得多等一陣子了！

娛樂與資訊，音樂和科技的超結合

台灣唱片界的空前創舉

「友善的狗 THE CD-ROM」率先上市

記者何布　台北報導

由於多媒體 CD-ROM 的光碟時代已將來臨，在流行音樂界，不論是國外的 PETER GABRIL、PRINCE、或是STING 等引領流行風潮的藝人，或是香港劉小慧、國內的齊秦，都已嘗試以 CD ROM 為媒介來介紹他們的作品，但截至目前為止，95% 的此類產品都是以單一藝人個人專輯的方式呈現。友善的狗與滿堂影視合作，花費了一年的時間，將多元的音樂文化與電腦繪圖結合，率先開發出國內首張以唱片公司為產品出發點的 CD-ROM 光碟軟體。

「友善的狗」 CD-ROM 中包含兩張 CD，由 VJ 吳大維充當主持人，以幽默生動的饒舌方式串連全場。第一張 CD 除了以卡通動畫、精彩的 CG、3D 動畫與配音配樂來介紹友善的狗發展史及其各式的音樂作品與旗下歌手不為人知的真實面外，還有特別設計的遊戲供玩家賞玩。第二張 MPEG VIDEO CD中則真實呈現出友善的狗最具代表性的 MUSIC VEDIO。

「友善的狗」是由學追資訊發行銷售，由美商邁點台灣分公司擔任宣傳企劃，預計於本月上市。將採用兩片 CD 分開的階段式銷售，先發行第一片 CD，第二片MPEG的 VIDEO CD 再隨後發行。

業界小暨　魔域傳說IV推出更新程式

由於魔域傳說IV在搭配某些滑鼠驅動程式時，會有不正常動作的情況，造成遊戲當機、畫面與資料混亂等問題，請發現前述問題的玩家，儘速以下列方式與我們聯絡，並更新主程式。

1 本公司 BBS 站將在『 DEMO 區』提供下傳主程式，檔名為 FQ4UG EXE，不限等級、不計下傳K數與時間，請有 MODEM 的玩家多多利用。

2 如果你沒有數據機，請您將遊戲磁片寄回本公司，我們將直接為您更新程式。

地址：台北市新生北路二段 45 巷 21 號。

＊＊＊＊請注意！ 在主程式更新之後，舊進度檔已不能再使用了，如有問題，請撥服務專線

（ 02 ）567-4817

軟世新聞
Soft World News

〔記者 Mr.i　高雄綜合報導〕

國際災難頻傳，全球紙漿減產！

漲聲響起來？？

紙漿價飛漲 文化用紙首當其衝

紙漿漲勢 超過預期

紙價飆漲 箭在弦上

紙價上漲 新聞、出版業受波及

農曆年後，繼包裝米、沙拉油、成人奶粉等民生物資傳出漲聲，報章媒體再度披露，不少知名品牌之食品、家電、日用品也悄悄調漲或正醞釀於近期漲價，此波物價波動頗有影響民生之虞，已引發政府各相關部門擬出油電穩定、釋出部份公糧，部份產品免征營業稅……等政策因應，同時消基會亦主動訪詢多項商品價格，以維護消費者權益，而在讀者關心的報章雜誌方面，由於直接遭受全球紙價飆漲的影響，國內上游造紙業採行調價以反映國際紙漿原料上漲所帶來之成本壓力，下游之出版業只得調整產品售價以為因應，文化用紙預定於三月份調漲百分之十，是今年繼一月份以來第二度調漲，此間紙廠並傳出五月份進行第三度調漲之可能。自去年六、七月間天下雜誌調價以來，引起一波漲價風潮，預料近期出版業界將出現另一波調價，而部份雜誌的漲幅甚至可能超過上一波，其中以報紙漲幅達 50% 最為引人注目。

去年（'94）國內紙價因國際造紙原料短缺，各類紙全面調漲，單就銅版紙類而言，幾乎每隔 2～3 個月，便以平均一成左右的差幅調漲，自 '94 年春節到 '95 年春節期間，全年約有 6～7 次的調漲事實，保守估計調幅已逾五成。'94 年中期起紙價趨勢益形明顯，出版業界甚至預言〝高書價時代〞的來臨，並戲稱為〝綠色恐佈〞時期，報導指出由於國際間災難頻傳，多起森林大火、大規模的暴風雪、罷工事件、歐陸水災……引發環境、生態保育之意識抬頭及國內廢紙傾銷官司、紙漿來源仰賴進口……等因素，導致市場供需失調，全球庫存量已降至安全量以下，今年二月初於加拿大召開有關紙漿供給配額之國際會議中，與會各國代表無不全力爭取供應國之配給額。

另一份外電報導指出，'94 年初國際紙漿市場成交價為每噸 460～500 美元，'94 年底以每噸 700～740 美元成交，原經國際著名之 NLK　國際顧問公司預測，'95 年底漿價將達 810 美元，'96 年底達 875 美元，並將於 '97 年回軟，不料實際情況遠超過預期，長纖紙現貨市場行情漲勢不斷，今年二月份國際紙漿已出現每噸 950～　1050 美元之成交價，並持續上揚中。撇開印刷、裝訂等潛在調幅不表，紙張成本已成文化出版業界之沈重負擔。

軟體世界雜誌編輯室無奈的表示，紙價調漲並非近一、二個月內的事，此一周期性循環早在 '93 年 8 月間就已發生，雜誌緩至 '94年元月調整售價反映成本，不過當時為不損及讀者權益仍以加頁加價方式為之，然而 '94 年全年紙價再行飆漲，在不堪成本長期吃緊的情況下，只好於 '94 年底發佈雜誌漲價啓事，原預期紙價將於 '95 年初趨穩，不料再傳國際紙漿因來源短缺，採減量配額方式供應，持續造成紙價上揚，以軟世每期單就內頁需紙就逾一千多令，而紙價持續上揚的現況而言，仍難反映成本，但因讀者多以學生為主體，再加上才剛調整售價，短期內暫不考量再行調價或減少頁數之作法，不過並不排除採取多數雜誌將部份彩色版面改為單色或變換紙張之可能，以期降低成本壓力。編輯室表示，由於已有部份讀者來電詢問軟體世界雜誌是否將再行調價，並反應少數經銷商有哄抬雜誌之嫌，為顧及讀者權益，編輯室表示，有關軟體世界雜誌本身之各項訊息，應以編輯室報告所發佈之內容為準。

於第 70 & 71 期所刊出的 SUPER NEW FILES—沙漠行動（DESERT STRIKE），其國內代理公司應為旭甫企業有限公司，本刊誤植為電腦休閒世界，特在此更正，並向相關公司與玩家致上最高歉意！

道・歉・啓・事

為了讓「軒轅劍外傳—楓之舞」能在過年時與玩家見面，DEMO 小組全體成員歷經三天不睡覺、二天不吃便當（只啃麵包）的地獄趕工特訓後，終於如期的將遊戲呈現在諸位玩家面前，奈何因外包的磁片拷貝廠商生產機件故障，使部份生產的第十三、十四片損壞，以致有些玩家無法正常進入遊戲，造成部分玩家必須更新磁片的不便，在此特地向玩家們三叩首致歉，雖然如此，「楓之舞」絕對是國內最……絕對值得—……的啦！請大家告訴大家！

大宇 DOMO 小組　　集體頭叩首

PS. 以上「 …. 」因尺度不合特地消音處理。

軟世新聞
Soft World News

1994 電腦育樂暨多媒体展 採訪報導

〔記者 L.Y.C．台北報導〕

對於一般國內的電腦遊戲迷來說，在國內目前有關電腦遊戲的展覽，除了一年一度的資訊月展及暑假期間的軟體展外，還有就是二月份在世貿舉辦的電腦育樂暨多媒體展。記得去年的展覽期間，記者也是會展內的工作人員，沒想到今年卻變成了採訪人員，眞是令人感觸良多……哈哈！差點忘了正事，還是趕快爲玩家介紹本次的展覽吧！

這次電腦育樂暨多媒體展爲台北市電腦同業公會所主辦，協辦單位爲民生報及日本 STAC 協會。展出日期爲 84 年 2 月 9 日至 2 月 13 日，每日展出時間爲上午 9:00 至 17:00，展覽地點在台北世貿中心（台北市信義路五段 5 號）B & C 區。這次會展場地分爲九區：GAME 區、CD-TITLE 及工具軟體區、硬體週邊區、教育軟體區、國外專區、媒體區、視訊產品區、主題區、VR 專區。由於限於報導篇幅，爲了考慮廣大讀者的實際需求，記者將偏重於遊戲方面的報導，以讓讀者們能夠獲悉上半年度的遊戲市場動向。

大宇

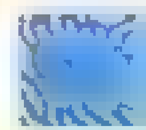
在目前國內自製遊戲的廠商當中，大宇可說是具有相當的知名度。除了春節期間上市而引起相當風潮的『軒轅劍外傳─楓之舞』之外，大宇目前正在製作中的遊戲，尚有『明星志願』、『春秋爭霸戰二』、『蜥蜴超人 L-MAN』、『MISS 阿性』、『仙劍奇俠傳』、『蒼穹末世紀』及『百慕達 2047』等。由於這些遊戲在上一期的資訊展採訪報導中，都已經登場過了，因此不再另加以介紹。其中將近完成的『明星志願』預定在二月底上市，而『百慕達 2047』的類型，則確定爲 RPG。

漢堂＆精訊

漢堂＆精訊這次仍與上一次會展一樣，共用同一個會場攤位，還在靠近入口的地方用電視牆做遊戲展示。其中最引人注目的，便是『炎龍騎士團二』的消息。由於『炎龍』系列素以超大的人物戰鬥動畫表現，頗吸引人注目；而據稱該遊戲在 386 也可順利執行，看來程式技術已經有所突破。根據恰好在現場的作者群表示，該遊戲已完成 60%，預定六月推出。另外漢堂還推出了新遊戲『王子傳奇』（名稱暫定），類型爲戰略 RPG，操縱介面採 WINDOWS 式互動介面，並以全滑鼠控制，畫面 3D 斜向 45 度視角，有點類似『創世紀七』。該遊戲預定五月推出。

精訊在會展期間，正好推出新製作的戰略遊戲『光明戰史』，在現場賣得可說是相當不錯；據該公司人員表示，還有補貨不足的狀況。另外精訊還在現場展示預定推出的動作遊戲『突擊!! 美少女』，該遊戲爲日本 98 所改版，由日本C-Lab 製作，目前正進行中文化當中，預定在三月底推出。

第三波



以雄厚背景及實力踏入遊戲界的第三波，在這次會展上倒是出乎意外的，只展示一個即將推出的新遊戲『楚留香傳奇』；由於在上一期的資訊展採訪報導也作過了報導，因此不再加以介紹。根據現場人員表示，該遊戲將會於三月底推出。

松崗

原本以電腦相關書籍聞名的松崗，目前又以代理國外遊戲的方式，在國內的遊戲市場逐漸佔有一席之地；像會場中推出銷售的『魔獸爭霸』（WARCRAFT）、『帝國守護神』（DEFENDER OF THE EMPIRE，鈦戰機資料片），都可說是具有相當水準的好遊戲。除了代理國外遊戲之外，松崗也在現場展示一個國人自製的遊戲『嬉笑春秋』，據說現場人員表示，該遊戲是以輕鬆方式進行的智育遊戲。另外頗引人注意的，就是另一個展示中的『FARLAND STORY』。這是個在 98 上極受矚目的策略遊戲，以人物戰鬥時的可愛表現爲最大

軟世新聞
Soft World News

的特色，有點類似『天使帝國』。為日本 TGL 製作，目前正中文化當中，預定四月推出。

旭光

最近在遊戲市場上展露頭角的旭光公司，是原先製作遊戲的幾個同伴合夥所經營的，在其獨特的人物美術風格下，其產品也逐漸受到玩家注意。目前將近完成的『異星傳奇』，是一個新型態的綜合類型式遊戲，據該遊戲的製作人員表示，該遊戲為了更具有遊戲性，而做了一些變動；例如人與裝甲的屬性結合變化，武器有使用次數限定，攻擊規則也有所變更，由 4 方向變為 8 方向等。該遊戲預定三月推出。另外旭光在會場上也展示著幾張頗漂亮的電腦圖片，經記者詢問，為該公司的新遊戲『勇闖地獄門』。該遊戲的故事背景與『異星突擊』有所關連，類型為 AVG+RPG，畫面以貼圖方式來使表現更為流暢，並以 320 × 200 ／ 640 × 480 兩種顯示模式來切換。目前尚在評估階段，如果順利的話，將預定在五月推出。

光譜

在國人自製遊戲中，光譜的遊戲一向具有相當的水準，可說是一家實力較受肯定的公司。在這次會展中，光譜展出三個正製作中的遊戲，分別是『世紀末商業革命』、『歡樂幸福人』及『殖民計畫』。由於這三個遊戲在上幾期的雜誌上都已經介紹過了，所以不再另作介紹。根據現場人員表示，這三個遊戲都預定在三月左右推出。

熊貓

以動作類型遊戲，在國內遊戲市場中打下一片江山的熊貓軟體，在會場展示的，便是該公司的最新力作『武將爭霸 2 』。根據現場人員表示，『武將爭霸 2 』將會另行製作 CD 版，並於二月底推出。另外熊貓軟體還正策畫製作另一個格鬥遊戲『格鬥悍將』，據稱該遊戲的背景為現代，推出時間則未定。

台灣晶技

台灣晶技在會場中，除了展示已推出的自製遊戲『齊天大聖』及曾名噪一時的代理遊戲『鐵甲武士』（ RISE OF ROBOT ）之外，也展示了另一套預定推出的飛行模擬遊戲『地獄戰機』（ INFERNO ），則是由 OCEAN 公司所製作，屬於飛行模擬類型的遊戲，預定在二月底推出。

華義國際

以改版日本 98 遊戲，而在遊戲市場中佔有一席之地的華義國際，這次在會展上大手筆地一次推出了六個新遊戲的展示，可說是聲勢浩大。其中以知名卡通所改編的『超時空要塞』，預定在三月推出；而『魔界之泉』則是戰略 RPG ，預定在四或五月時推出。其它如著名的『卒業 I 』、名作的續集『特勤機甲隊 2 』、『美少女戰隊 2 』及戰略 RPG 『獸鄉傳說』也將陸續改版，時間則尚未確定。

天堂鳥

在日本改版遊戲的潮流中，天堂鳥也算是相當著名的公司，而這次會展所展示的遊戲在氣勢上也不比華義國際來得遜色。其中較引人注意的，應該就屬日本 FAMILY SOFT 製作的『科學小飛俠』了。這個在國內曾經紅極一時的卡通名片，如今不但改成了戰略 RPG 遊戲，而且還將被中文化，引進國內的遊戲市場，預定在上半年度時發行。其它如『魔界聖女傳』、『超未來少女』也都於同一時段內陸續推出。另外還有格鬥遊戲『武姬神傳說』，預定在三月推出；策略遊戲『新世紀興亡史』則日期未定。而天堂鳥自製的『麻將情趣屋 2 』，則會在二月底時推出。

微波軟體

原本以代轉國外遊戲為主，後來轉型為遊戲製作發行公司的微波軟體，在推出極富知名度的『龍騎士 3 』及『銀河英雄傳說 Ⅲ SP 』後，預定再將『銀河英雄傳說Ⅳ』予以中文化，預定在下半年度時推出。其它還有國人自製的『雜誌玩家』，則預定於七月推出。

世紀縱橫

在世紀縱橫公司目前所預定推出的遊戲當中，以『中國』最受人注意。這個看起來頗類似『文明帝國』的遊戲，將遊戲背景改為古代的中國，由於採取 640 × 480 256 色的高解析度，再配合良好的繪圖技術，因此具有相當不錯的畫面。該遊戲預定在 2 月 20 日推出。另外還有個戰略遊戲『精靈幻界』，也可能在近期推出。

勁源科技

剛進入遊戲市場的勁源科技，在一開始就推出了頗具水準的策略遊戲『回到地球』（ REUNION ）。該遊戲由 GRANDSLAM 所製作，還得過國外雜誌所頒發的獎，具有一定的實力 。

太易

記者到該公司會場時，正被『龍劍客』（ DRAGON LORE ）的展示所吸引時，恰好遇到邁點的總經理王新蓮小姐，並親切地予以解說。『龍劍客』除了漂亮的畫面外，還可以多重選擇進行路線及方式，而且遊戲內的語音全部中文化，使玩者可以不受語言所隔閡，自由遨遊於『龍劍客』的世界中。該遊

載預定月 27 日推出。

以米利亞光碟產品系列而具有一定知名度的憶弘國際，最近代理了一個虛擬動作遊戲『 CYBER-WAR Ⅱ』。畫面還算不錯，而 4 片 CD 的大容量也令人頗為注意。

全崴

在這次會展中，全崴公司並沒有關 PC 方面的遊戲展示，不過在遊樂器上倒是推出了一個不錯的新遊戲『阿Q連環泡』。該遊戲的進行模式，有點類似前一陣子在大型電玩上流行的『國民小學機智問答』，為 SEGA 的 MD 版。

敦煌科技

在會場中推出了國人自製的 16 BIT 遊樂主機『 A'CAN F-16』，並有多家遊戲廠商的支援軟體在會場展示，並在現場舉辦遊戲比賽，使得現場熱鬧非凡。根據負責現場的呂先生表示，該主機預定在七月推出，屆時可望打入廣大的遊樂器市場。記者另外整理了有關該主機的資料，將於本文後再加以詳細地介紹。

看到這裡，各位讀者是否會發現，好像少了些什麼？沒錯，就是軟體世界！根據記者的資料，由於該公司的內部作業可能無法配合這次的展期，所以決定此次不予參展。各位讀者是否會覺得有點可惜呢？在會場當中，還有一些與遊戲界有關的展覽，以下再為各位予以介紹：

超級玩家俱樂部

『超級玩家俱樂部』為三希資訊所籌備，並在現場有攤位為參觀者做相關的介紹說明。根據現場接受採訪的三希資訊公司總經理尹麗菲小姐表示，該公司之所以會成立『超級玩家俱樂部』，主要是為了聚合志同道合的玩家，提供一個相互切磋交流、瞭解的管道。該俱樂部並提供產品、資訊、月刊、BBS、跳蚤市場交換等各種活動，讓會員們參加。如果是金卡會員，還可享 BBS 的特別權利－專線的語音服務，隨時提供最新的消息。『超級玩家俱樂部』還提供遊戲的相關產品郵購服務，並在一開始時，只要居住在大台北地區滿 1500 元以上，便有專人可以送達府上。尹總經理並宣稱，該俱樂部除了做為廠商及玩家之間的溝通橋樑外，還希望成為遊戲的行銷管道，若有規模較小的遊戲製作公司或工作室有意的話，該俱樂部願意替其產品代理行銷。

淡大資訊系

這次會展上比較有趣的一點，便是淡江大學資訊系自行開發了一套類似駕駛座艙的操控設備，配合適當的模擬軟體及架設連線網路系統之後，可應用在軍方模擬或大型電玩上。記者也曾在國外雜誌上看到有類似此種產品的報導，不過那是飛行成癡的遊戲迷所自行製作的，與這套設備又有所不同。根據現場的負責人黃副教授表示，若未來該設備能商業化及實用化之後，也可能與廠商合作開發生產。

雖然會展中尚有多媒體等其它許多的展覽，但由於限於篇幅，記者只能報導到此為止。由以上的內容看來，各家遊戲廠商莫不摩拳擦掌，想要在今年的遊戲市場上大展鴻圖，且讓我們好好地拭目以待吧！

（記者 LYC ・台北報導）

記者在採訪電腦育樂暨多媒體展的時候，恰好遇到敦煌科技正為新開發的遊樂器主機強力造勢。為了能夠更進一步地為讀者們作深入的報導，所以記者特地訪問了敦煌科技的會展負責人員，以瞭解實際情況。

據敦煌科技的呂先生表示，這部新主機的正式名稱為 A'CAN F-16，為與超任、MD 同級，但功能上卻增強許多的 16 BIT 遊樂器。這台國人自行研發的主機，不僅比超任便宜、功能更強，而且遊戲都是國人開發，所以遊戲的訊息及內容對一般玩家來說，莫不有相當的親和力。而且將來再擴充了圖形加速器，便可以提升到接近大型電玩的水準。該主機還具有升級的能力，到時僅需添購一組圖形加速器（內含圖形處理 IC 、DSP、 3D 三角平面貼圖器及 VRAM ），功能就能逼近大型電玩，不須更換主機，大幅節省費用。

就記者瞭解，這部主機的硬體部份為聯華電子負責開發，敦煌科

軟世新聞

Soft World News

技負責隨後的行銷及軟體開發。根據數煌科技所發表的資料，到目前為止，國內已經有不少遊戲開發廠商支援該主機，以下就是這次參展所展示的十款遊戲及內容簡介：

（多線發展角色扮演 / 數煌科技）
1995年7月預定

劇情的架構相當具有彈性，主角的所有決定都會影響將來的故事發展；玩家更容易投入到遊戲世界當中，而且在升級系統方面更有許多創新的設計。

（動作冒險 / 數煌科技）
1995年7月預定

雖然取材自西遊記的遊戲很多，但是此款遊戲卻有著多重的攻擊方式及法術，並且搭配上千變萬化的各種新奇舞台，玩家必須多花些腦筋思考才能順利過關。

（戰略模擬 / 數煌科技）
1995年7月預定

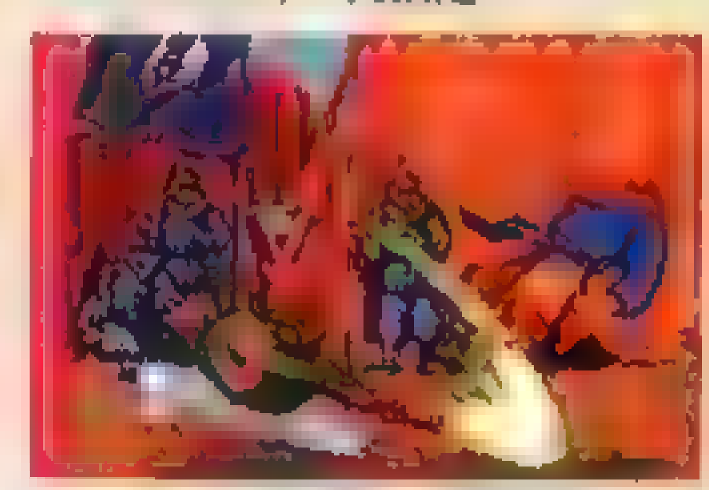
此款遊戲除了巧妙地將現實與虛幻結合在一起，營造出人與恐龍共存的神話國度之外，還融入中國服裝的一些特色，強調模擬真實的戰爭狀況，玩家可以滿足那種君臨天下的成就感。

帝王風流

（擂台快打 / 恆茂電子）
1995年7月預定

遊戲將中國歷代的名王與武功結合在一起，除了可以讓玩家體會到帝王風采之外，還可以透過爭奪天帝一職的過程，享受到格鬥遊戲的最大樂趣。

（格鬥快打 / 熊貓軟體）
1995年7月預定

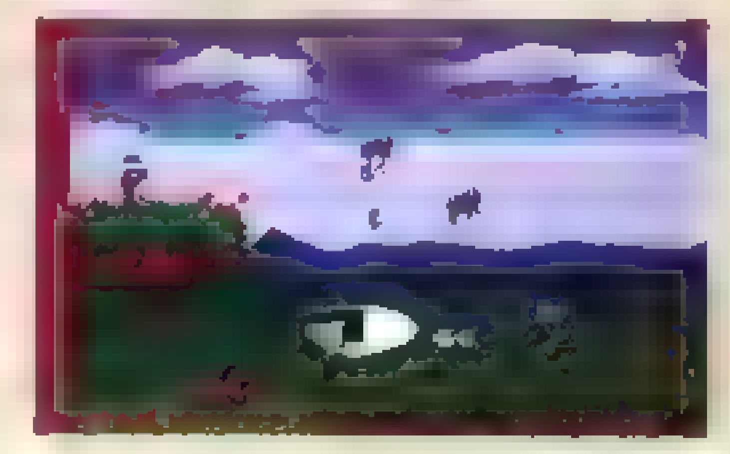


從著名電腦版遊戲移植而來，三國時代的名將不再以大規模的戰爭來定生死，而改以對打的方式來分出高下，充滿中國風味的背景畫面為遊戲的特色之一。

（格鬥快打 / 數煌科技）
1995年7月預定

靖康之變發生之後，新任皇帝為了要打敗金兵，於是舉辦比武大會，最後優勝了人將被封為武狀元，並且率領軍隊討伐金兵。人物採取真人比例製作是遊戲的最大特色，精心的繪圖更是令人讚賞不已。

（動作冒險 / 鉑威科技）
1995年7月預定



玩家要幫助主角尋找出水管的漏洞並且加以填補，雖然遊戲過程當中會遇到許多敵人與機關，不過玩家可以藉由各種寶物的協助一一突破盲點，並且將最終的破壞者消滅掉。

軟世新聞
Soft World News

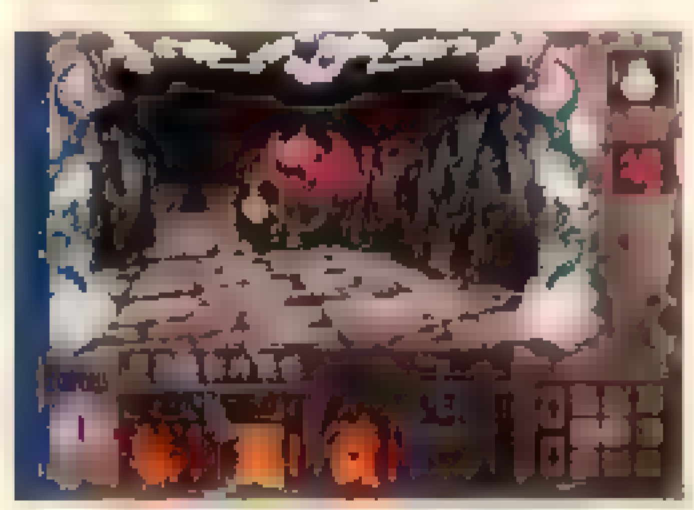
暴走族之戀

（運動賽車／個茂電子）
1995年7月預定

無論會不會騎機車，本款遊戲都提供了你一個享受狂飆與速度快感的機會，透過四種完全相異的遊戲選擇，你將會獲得不同的樂趣與滿足那份成就感。

地心歷險記

（3D 立體角色扮演／台軟科技）
1995年7月預定



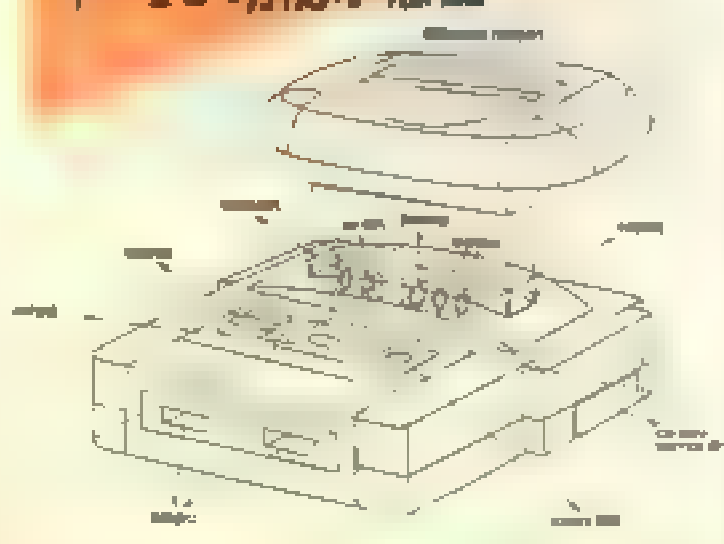
主角身處於龐大複雜的地心迷宮當中，玩家得想辦法幫助他順利離開；每座迷宮都有數個出口，劇情的彈性及遊戲耐玩度都比同類型的遊戲還要來得高。

超級棒球聯盟1995年

（運動棒球／全崴資訊）
1995年7月預定

喜歡職棒的球迷們，除了收看轉播與親臨現場觀賞之外，現在又多了一項選擇了！本款遊戲提供了冠軍賽、挑戰賽及明星賽三種遊戲模式，完全依照六隊職棒為背景，忠實地將棒球場搬到了電視螢幕上面，沒有玩過的話就落伍了喔！

F-16 功能示意圖



超級光明戰史

（戰略角色扮演／精訊資訊）
1995年7月預定

遊戲將傳統的戰略與角色扮演遊戲合而為一，玩家可以自由培育喜歡的角色，並且會隨著遊戲的進行而不斷成長，每個戰場均與故事緊密結合，劇情決不拖泥帶水，再加上簡單方便的操控界面，絕對帶給玩家完全不一樣的震撼享受。

由於 A'CAN F-16 主機預定在暑假期間的時候正式發行，所以敦煌科技在會展期間，以特價方式接受預約。當七月推出時，定價為 2900 元。以下是 A'CAN F-16 與目前遊樂器市場上其它主機的規格比較：

【系統功能比較表：】

機种名稱	Mega Drive	Super FamiCom	UMC
CPU	68000 + Z80	65816 + 6502	68000 + 6502
System RAM	32K Words	32K Words	32K Words
VRAM	64K Bytes	?	128K Bytes
DMA 數目	1	8	3
Sub System RAM	8K Bytes	32K Words	32K Bytes
PSG	YM2612 (FM)	PCM 16 Channels	PCM 16 Channels
CPU Clock	6.8MHz	3.58 MHz	10.6 MHz

【背景功能比較表：】

機种名稱	Mega Drive	Super FamiCom	UMC
背景層數，SIZE	2 + 1/2 Max, 2 X 2	6 Max，2 X 2	8 Max，2 X 2
畫面顏色	64/512	256/32768	256/32768
放大，縮小，旋轉	N	1 層	2 選 1
馬賽克效果	N	Y	Y
8 X 8，16 X 16 font scroll	Y	Y	Y
Graphic layer	N	N	1 層
X.Y Mirror	Y Font only	Y	Y
背景間混色	N	N	Y
垂直 水平 off-set	H-offset	H-offset	H，V offset
Fade in/out	N	Y	N
垂直拉長，收縮及倒影效果	N	Y	Y
Display Window Mask	N	Y	Y

【主角功能比較表：】

機种名稱	Mega Drive	Super FamiCom	UMC
主角數量	20/Line，80/Frame	32/Line，128/Frame	40/Line，320/Frame
主角 Max Size	32 X 32	64 X 64	256 X 256
Sprite Color	16	16	16or256
H V Mirror	Font only	Y (Font + Dia)	Y (Font + Dia)
馬賽克效果	N	N	Y
縮小，放大	N	N	Y
與背景混色	N	Y	Y

註：Y-該系統具備此種功能　N-該系統沒有此種功能

※在此感謝敦煌科技提供相關資料。

軟世新聞
Soft World News

〔記者 L.Y.C ·台北報導〕

電玩展特別報導

當記者預定前往台北採訪電腦多媒體暨育樂展的前一天，偶然獲得消息，說是在這次育樂展期間，台北松山外貿另外有個電玩展，據說有國內外不少廠商參與。因此筆者决定在採訪育樂展之前，先到外貿看看這次的電玩展，順便為各為讀者作些簡單的報導。

這次的電玩展全名為『第四屆 TAE 95 台灣國際電玩展』，由以報導大型電玩相關情報的 TAE 台灣娛樂快訊雜誌所主辦，上造公關公司承辦，展覽地點為台北松山外貿 A 館，展覽期間為 2 月 8 日至 2 月 12 日，時間為上午 10 ： 00 至下午 6 ： 00 。此次展覽共分為四區，分別為營業用電玩產品展示區、主題遊樂園示範區、電玩比賽區及專業電玩系列講座區。由於適逢寒假期間，所以人潮中有不少是學生，在展覽一開始時，入口處就已經大排長龍了，記者等了一段時間後，好不容易才進入會場。由於時間頗為緊迫，記者只好挑選出會展中幾樣較為有趣的事物，為讀者做重點式的報導。

在會場的入口處，展示著一項極為吸引人的事物—妙妙龍 GAOS 。這隻身高 180 公分、體重 250 公斤的模型恐龍，由於採用特殊技術，所以在『臉部』會有豐富表情的變化，再配合操控人員的控制，可以與人交談或做各種的介紹說明。由於造型生動可愛，所以在現場吸引了不少年紀較小的群衆圍觀。這隻恐龍是由日本 BUILD UP 公司所製作，主要用來租借給各類展示會來吸引顧客。

在妙妙龍的不遠處，則展示着兩座虛擬實像（ VIRTUAL BATTING ）棒球打擊機。這機器的作用有點類似坊間一般的棒球打擊機，不過加上現代科技的運用，讓打擊者面對的，不是一般的投球機，而是 100 吋大的螢幕。當螢幕上的投手向玩者投球時，電腦會立刻從螢幕中央投出一顆眞實的棒球；玩者若擊中球之後，電腦會再根據球所擊回的方向及角度，判斷出實際應該發生的情形。由於感覺上頗為眞實，預料在引進台灣的遊樂場之後，可以成為相當熱門的遊戲機種。

會場中有不少新推出的大型電玩，除了當前最熱門的 VR 快打 2 之外，還有一些最新的機種在會場中展示。其中以下面幾種的新機種較為吸引群衆： SNK 推出新型的格鬥機種—『雙截龍』，是數年前風靡大型電玩場的『雙截龍』（一招肘擊打天下，玩過的人還記得吧？）系列之最新作，以目前最流行的對打格鬥方式重現於電玩之中。不過這次你可以選擇十個不同的主角，來與電腦或玩者對戰，聲光效果相當不錯。 KILLER INSTINCT 是任天堂與 RARE 合作的格鬥對打遊戲，從各種角度來看，都相當類似眞人快打（ MORTAL COMBAT ），但是畫面可說是十分地華麗，是少見的傑作。另外還有一款新的大型格鬥電玩—黃飛鴻，是國人自製的新機種，雖以黃飛鴻為主角，但是加入了不少奇異的角色，如忍者、小丑、液態金屬人等，可說是無奇不有。

另外在會場中也舉辦了電玩格鬥大賽，以當前熱門機種『侍魂 II —霸王丸地獄變』作為比賽機種，在比賽現場可說是相當熱鬧，記者也心血來潮，下去參了一腳，結果在『拔』了 N 個人之後，也被陸續上場的其它人拔了。不過說眞的，現在比較強的選手，大部份的年紀都不大，可說是後生可畏哩！

記者在逛了數小時之後，才離開了會展現場。在現在的遊戲市場中，電腦遊戲、遊樂器及大型電玩都是比較熱門，而又可能相互牽連的類型（如相互移植改版）；而且因為先天的環境所影響，所以遊戲的類型也各有所長。各位讀者若對遊戲有相當的興趣，不妨在玩電腦遊戲之餘，也多看看遊樂器及大型電玩，說不定會有所收獲。

/YMJ

1995年 冬季加洲消費電子展紀行

會場入口一景，可看到當天拉斯維加斯都烏雲密佈。

從側面看會場的入口。

在 EA 攤位展出的 Hobbes 面具。

今年一月初的時候，筆者有幸代表公司參加在拉斯維加斯舉辦的 95 年冬季加州消費電子展（ Winter CES ），對於筆者這個遊戲狂來說，這個年度的遊戲大展（當然了，家用電子之類的製品仍是展覽的主要內容之一）當然是深具吸引力，再加上這是初次去美國，得能成行眞是非常高興，因此就接受了主編的邀請，順便爲讀者們報導一下今年 CES 展的實況；由於行程匆忙，筆者又是第一次參加 CES ，在參觀的重點和資料的收集上多有錯漏，而拍攝遊戲展示畫面的照片也幾乎都拍糊了（眞是丟臉），沒能爲各位很詳盡的報導此次 CES 展之處，還請各位見諒。

今年的冬季 CES 展在拉斯維加斯的 Convention Center 舉行，筆者及同事一行先搭機抵達洛杉磯，再租車由公路開往拉斯維加斯，途中順便飽覽美西的沙漠風光；而此次加州下了一場二十年來最大的冬雨，恰好也給我們遇上了，從我們抵達洛杉磯起便連日陰雨，而在前往以乾燥著名的拉斯維加斯後，竟然發現當地也在下雨！這對於在行前一再被人告誡要小心靜電（由於拉斯維加斯空氣乾燥，容易累積靜電而產生放電現象）的筆者來說眞是意外之至。不囉唆了，以下便爲各位介紹筆者本次的見聞。

這次遊戲部份共佔用了約 6 個大型展覽館，主要都集中在 Convetion Center的右上角，其中包含了 SEGA 、任天堂、 Akdaim 、 AT-ARI 等大型電玩或遊樂器廠商，以及絕大多數的電腦軟體製造商。以下筆者就分幾個大類來介紹這次的冬季 CES 展出內容：

電腦遊戲軟體

這可說是 CES 展的大宗之一，也是筆者的主要參觀重點。這個在遊戲界龍頭的 EOA 及其子公司 Origin 仍然沒有參展， EOA 不過租了一個小攤位用來洽談商務，現場唯一的一台電腦就展示 Origin 的「光榮之翼」（ Wings of

Wings of Glory

Glory ）和銀河飛將中 Hobes 所用的面具，令筆者大失所望（本來還想找 Lord British 要個親筆簽名的，唉…）；而冒險遊戲之王的 Sierra 和它旗下的 Dynamix 也告缺席，眞是頗爲遺憾。這次展出的電腦遊戲軟體有兩大特點：是 CD ROM 版本的比率高達 90% 以上（還沒添購 CD-ROM 的玩者們可以不要再猶豫了），二是遊戲傾向都以華麗擬眞的 3D 模擬射擊、配合眞人拍攝和精美電腦動畫來製作的冒險遊戲以及各式戰爭策略遊戲爲主，角色扮演遊戲又再次成爲少數民族。

以下便依次介紹各軟體商的展出作品：

Virgin 和 Looking Glass 的展示區，右邊正在展示 Flight Unlimited 。

Virgin — Virgin 的攤位在這次 CES 中還算是滿大的，並免費提供飲料，這對逛會場逛得口乾舌燥的參觀者來說眞是一項體貼的服務。Virgin 展出的遊戲全部都是 CD-ROM 版本。 Looking Glass 也有不少作品在 Virgin 名下展示。Virign 展示的遊戲有有： Flight Unlimited ）一據說是由撰寫過「 F

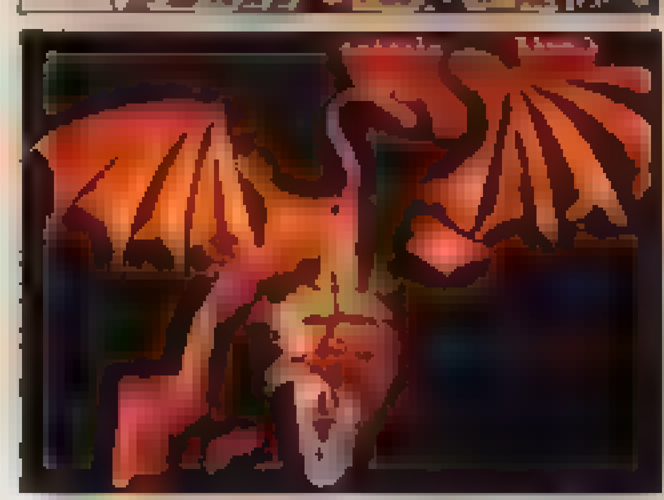
軟世新聞
Soft World News

Flight Unlimited

22 鬪戰機』和『集格將軍』的小組所製作的一個小型機模擬飛行遊戲（訓練程式？），此遊戲使用新穎的 3D 影像處理方式，造出幾可亂真的地形效果，並支援任何角度甚至多視窗的駕駛艙及機外觀點，效果看來遠較目前任何模擬飛行遊戲都來得棒，而遊戲本身即是個單螺旋槳小飛機的訓練教材，看來則將會成為眾多飛行迷的最愛。此遊戲是 Virgin 少數在外面由專人介紹並展示的產品之一，由此可看出 Virgin 對本遊戲的重視態度。

《11TH Hours》一這遊戲的內容就不必再多說了吧！這次看到的『第十個小時』已經接近完成，可以看出遊戲的風格仍接近『第七訪客』，更精緻的動畫、大量使用真人拍攝的影片來敘述前情後事的故事背景，以及有益頭腦的益智謎題。本遊戲應會在近期發售。

《Lands of Lore2》一『博識之地－黑暗王座』的續篇，也是 Virgin 本次展出的遊戲中最令人驚嘆者。遊戲介面已完全改觀，變成了第一人稱觀點的全螢幕 3D 畫面，其美輪美奐的地步實非言語所能形容，玩者將可自由的在完全立體的幻想世界中遊走，穿過椅子底下、衝出城門、跳下吊橋，進入幽深的洞窟，以及面對各式奇異的怪物，戰鬥方式當然也是一對一的正面廝殺！現場播放的 Demo 雖然精彩萬分（筆者還拍了 V8 影片回來，只可惜照片拍糊了），但完全看不出遊戲的介面和整體操作方式，雖然現場的解說員一再強調遊戲的進行方式確是如此，不過由於遊戲畫面的精緻度和流暢度之高都令人難以相信，筆者仍然帶有一些懷疑，可能要等到遊戲正式發行時才能一窺其全貌。無論如何，以遊戲的品質和 Westwood 小組的聲名來看，稱『博識之地 2』為這次 CES 中最令人期待的新作之一絕不為過。



Lands of Lore 2

TREEA NOVA

《TERRA NOVA》一和未來的空降機動步兵有關的 3D 射擊模擬遊戲。玩者將操縱機動步兵在行星地表上作戰，本遊戲由『地下創世紀』和『網路奇

Soft World News

兵』的製作小組所撰寫，因此也擁有優異的 3D 貼圖地形效果， Demo 的完成度似仍有限，看不出戰鬥時的慘烈狀況，不過由基本上看來，這會是個不錯的射擊／策略遊戲。

《 Command & Conquare 》—由製作著名的『沙丘魔堡 2 』的小組所撰寫，本遊戲可說就是『沙丘魔堡 2 』的續作，加強了原有的作戰系統和畫面效果，改用SVGA 模式的畫面極爲精美，單位的活動和攻擊動作也更加精細，光看基地構築車在就定位後變成基地的過程就令人對本遊戲深具信心。

Lost Eden

《 Lost Eden 》—以類似『第七訪客』的風格所製作的神話冒險遊戲，以第一人稱的表現方式讓玩者在各地點間移動（當然少不了兩個地點間的流暢移動畫面），並進行觀察、對話及各式各樣的指令動作。由於本遊戲題材可發揮的空間比較寬廣，可望是一個不錯的冒險遊戲。

《 Iron Assault 》—駕駛戰鬥機器人的 3D 射擊遊戲，可依任務需求更換機型及攜行武器等，在效果和創意上看來並無特出之處，不過都市戰的感覺還處理的不錯。

The Daedalus Encounter

《 The Daedalus Encounter 》—這是個互動式的冒險『電影』遊戲，成功的結合了精美的電腦畫面和真人拍攝的影片，並以各種圖塊式指令讓玩者來進行各項行動，使『情節』進行下去。遊戲的背景位在未來的科幻時代，看來類似『異型』的情節，身穿勁裝，手持武器的男女主角在奇異的場所和各種異星生物周旋，配上精彩的動作場面和電腦動畫，使[illegible]可看性（是否深具可玩性就不得而知了）。本遊戲將發行 Windows 版本發行。除了以上的多個遊戲之外，一些由Virgin代理的遊戲，如 Empire 的《 Overlord 》、《 NASCAR 》等也在會場展出，商務洽談的人潮不斷，更顯得Virgin的攤位熱鬧滾滾。

Top Gun

Spectrum Holobyte — 這家模擬遊戲的大龍頭在將 MicroProse 和 Domark 收入旗下後，這回聯合展出的遊戲之多，絕不讓Virgin專美於前，攤位的面積也相當大（最巧的是， Spectrum Holobyte 的攤位正巧在大宇對面，大宇是這次唯一參展的我國廠商）。MicroProse 這回展出的遊戲相當多，其中以舊作加強後推出的 CD-ROM 版遊[illegible] Domark 則都是 3D 射擊和模擬的新作，反而 Spectrum Holobyte 自己的作品相當少，稱得上新作的只有《 Top Gun 》一個而已，而大家所關心的《 Falcon 4.0 》則連個鬼影子都沒有，眞是遺憾之至。在此展示的遊戲也幾乎都是 CD-ROM 版本，共有：

《 Top Gun 》—這是個號稱爲『互動式電影』的模擬飛行遊戲，遊戲中直接引用『捍衛戰士』的片段，看來很可能是個結合 F-14 的飛行任務和影片情節的『互動式』模擬遊戲（出任務→看一段影片→再出下一個任務……）。雖然這個題材和作法都已經有點老掉牙了，遊戲的模擬部份卻是出奇的棒，模擬部份支援 MCGA 和SVGA 兩種模式，在SVGA 模式下遊戲的 3D 表現極爲驚人，不但各式戰機的外型和貼圖都接近完美的地步，在機外觀點時戰機各部份的微細動作，如尾舵和水平尾翼的擺動等也都精密的重現，在地表和天空的表現上也相當出色（如果這是一個單純的飛行模擬遊戲就好了）。本遊戲使用多重視窗來表現各種所需的飛行儀表，相信爲了吸引非專業的模擬飛行玩者，戰機的操縱將會儘量簡化，以達到易於上手的地步。

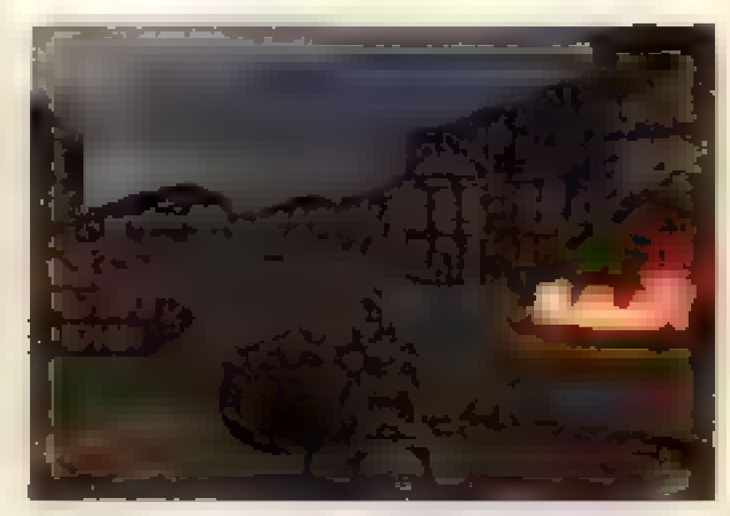
本遊戲唯一令人擔心的一點就是速度，據展示人員所說，現場展示本遊戲的電腦都是 Pentium 以上的機種，但筆者在試玩時發現在SVGA 的最高精密度模式下，在動作上仍有相當的遲鈍和跳格現象，這個遊戲是否又將成爲另一個非 Pentium 不能玩（玩不爽）的遊戲，看來還有待觀察。本遊戲據說會在今年中左右發行。

《 Wild Blue Yonder 》—這不應該說是一個遊戲，而是一部飛行百科。裡面不但包含各種新舊軍機的資料，記錄、駕駛艙儀表等資料等供查閱，更收錄私人收藏的照片史料，飛行時的對話記錄和著名的空戰史、名飛行員等，可說是空戰迷和軍事迷所不可少的一部 CD 百科。

Wild Blue Yonder

軟世新聞
Soft World News

此外，Micro pose所展示的遊戲則有：



1994 Across the Rhine Gold

（1944 Across the Rhine Gold）一這個眾多戰車迷瞩目所望的遊戲遲遲還不推出，而這次現場展示的 Demo 也同樣令人失望，不過是一段描繪的第二次大戰影片，配上很像宮崎駿『天空之城』的背景樂，介紹本遊戲的故事背景而已，有關遊戲內容的部份就一什麼都沒看到！雖然這仍不減筆者除此遊戲的熱烈期待，但忍不住要在這裡向 Micro Prose發發牢騷。

（Fleet Defender Gold）一這是『艦隊防禦者』的 Windows 加強版，除了原本的遊戲和新加的西海岸航空隊資料外，還增添了六個新的戰役及兩個新戰區（韓國和印度洋），詳盡的任務編輯器、全套飛行教學和空戰課程，以及美國國防部的珍貴記錄影片，可說是寓教於樂的全新加強版。本遊戲現已發行上市。

（1942 The Pacific Air War Gold）一『1942 太平洋空戰』的 CD-ROM 加強版，適用於 Windows 或 Dos 作業環境。遊戲中加入了三種新的美軍戰機和兩種日軍戰機，並添加了陸上任務。為了符合寓教於樂的宗旨，遊戲中也包含了對各式機艦的詳盡資料和介紹，珍貴的二次大戰空戰訓練影片以及高級空戰指引。

（Civilzation）一這是『文明帝國』的 Windows 加強版，最吸引人的特

文明帝國 Windows 加強版。

點之一就是增加了網路連線功能，最多可有 7 個人同時進行遊戲，遊戲系統也全部改寫為 Windows 的模式，精細的 SVGA 畫面和對戰功能將會是此版本最吸引人的地方。

Zeppelin

（Zeppelin）一這是一個以飛船為主的經營型策略遊戲，整個遊戲帶有濃厚的古風，特別是連選面有圖形也都以帶色系的高解像圖形構成，配合以描繪新舊片為主的圖形，確實會讓人回憶起古老的飛船時代。本遊戲預定發行 CD ROM 和磁片版（磁片版已發行）。

運輸大亨

（Transport Tycoon）一今年大概是 MicroProse 的『大亨』年，因為今年共有兩個『大亨』策略遊戲，本遊戲便是其中的一個。在遊戲中您必須建立並經營自己的鐵公路運輸線，以載客和運貨的方式來獲取利潤並發展地方，最後並可建立航空運輸線，即時系統配上多變化的經營體系，使這個遊戲相當具可玩性。

（Pizza Tycoon）一顧名思義，這是個賣披薩的商業策略遊戲，您可以針對地區顧客的特性，自行設計餐廳和菜單，以及披薩的內容。除此之外，您還必須自行聘僱人員、進行市場調查和開發研究，以期能在市場中打下一席之地。本遊戲值得愛吃披薩或喜愛新型態策略遊戲的玩家期待。

（Cyber Strike）一這是由 Simutronics 製作，Micro Pose 代理的 3D 機械人模擬遊戲，圖形和美術的效果雖不出色，但本遊戲標榜多人進行遊戲的能力，最多可增加到 16 名玩者！本遊戲以組隊對抗和搶佔地盤為主，玩者將可移動到各種高低處進行戰鬥，並有 50 餘種零件模組（Module）可供玩者撿拾、更新，戰鬥起來的感覺也相當流暢，相信這會是個以多人玩為主的對戰型模擬遊戲。

向來以模擬功力聞名的 Domark，這回展出的遊戲也多以模擬遊戲為主。以下就做一簡介：

Tank Commander

（Tank Commander）一又是一個標榜可經由網路和數據機進行多人同時玩的模擬遊戲，只不過這回兵器換成了戰車；本遊戲將可讓玩者在第三世界、中東或東歐的戰場上，指揮 M-1 艾布蘭、T-74 、挑戰者式或豹式戰車排馳騁風雲！本遊戲最高支援到 640 X 480 256 色的 SVGA 模式，在聲光效果上都有不俗的表現，只可惜本遊戲的連線將是以對抗為主，否則筆者認識的眾多戰車迷將可聯手對敵了！本遊戲需要 4MB記憶體和 Dos 6.0 的作業系統，將發行磁片版本。

（Flying Nightmare2）一這看起來像是（Av-8B Harrier Assault）的

軟世新聞
Soft World News

FLYING NIGHTMARE 2

續作？因為孤陋寡聞的筆者並不記得何時看到過《 Flying Nightmare1 》，不過若前述的假設成立的話，那 Domark 這回想必是下了很大的苦心。本遊戲仍是以陸戰隊的任務和機艦為主，戰機方面包含了 AV 8B 獵鷹式戰機、 AH 1W 響尾蛇戰鬥直昇機和 LAV-25 裝甲勢砲艇， Domark 保證可讓您享受到三合一的模擬樂趣！玩者將可在北韓，古巴和各個『火藥庫』地區進行任務，並有一個完整的策略指揮系統供玩者指揮全局；新的『人類視角』（ Human Factor ） AI 系統將可針對玩者的決策做出反應，若不想面對電腦對手的話，而且本遊戲也支援網路和數據機來進行連線功能。

聲光效果方面，本遊戲的螢幕顯示號稱最高可到 1024 X 768 的工作站級解像度，所有的物件都將有複雜精美的貼圖。不過系統上的要求也相對提高：主機最低需求為 486DX266 ，記憶體至少需 4MB ，遊戲本身還可支援 Yamaha 、 Synama 和 S3 的 3D 繪圖卡（？）以加快遊戲速度。本遊戲預定發行 IBM PC 和Power Mac的 CD ROM 版本。

Absolute Zero

《 Absolute Zero 》一這是一個使用和《 Flying Nightmare2 》類似的 3D 引擎的科幻模擬射擊遊戲，本遊戲最高也支援到 1024 X 768 256 色貼圖的解像度，玩者必須駕駛戰機完成 100 個以上的任務以保衛家鄉的冰星免於異星生物的侵襲，並可使用 24 種以上的各式武器。本遊戲也具有可在駕駛艙中自由改變視角的『虛擬駕駛艙』功能，並有豐富的地表景物和地形效果，可說是個值得一玩的科幻射擊遊戲。本遊戲最低的硬體需求是 486DX33 主機、 8MB記憶體，支援 S3 、 ATI 和 Weitek的加速晶片。本遊戲也預定發行IBM PC 和Power Mac的 CD-ROM 版本。

《 Lords of Midnight 》一這個遊戲在雜誌上已經廣告了好一陣子，因此大多朋友應該都對它不陌生。基本上這是一個以第一人稱視角來進行的神話角色扮演遊戲，以 3D 方式來顯現整個幻想世界和其中的角色及住民，並可自由放大縮小畫面，或標定目的地後由電腦自動幫您移動，在遊戲中將有四種移動方式，甚至包含坐在龍背上飛行！而在戰鬥中玩者將可自己指揮所有的四名隊員，或將其他人交給新的 AI 系統來指揮。這個帶有新意的角色扮演遊戲使用 VGA 顯示模式，將發行 3.5 吋磁片和 CD ROM版本。除此之外， Spectrum Holobyte也展出一些老牌的俄羅斯方塊和益智遊戲等，由於並無特出之處，就不再此一一贅述了。

CYBERDREAMS 一 這家以『黑暗之蟲』成名的軟體公司自從『網際戰記』（ Cyber Race ）後已經沈寂了好一陣子，這回令人驚喜的消息是，『黑暗之蟲 2 』已經預定要在今年秋天推出。這個支援 Windows SVGA 模式的冒險遊戲將自麥克，道森解決上次事件後不久開始，自從麥克上高中的女兒慘死之後，麥克發現古代人（ Ancients ）仍然不忘對他進行復仇，因此他也一改過去的態度，決定面對黑暗敵人的挑戰一決勝負……恐怖風格可望仍是本遊戲的主要訴求， H R Gigger 先生設計的圖形仍使得整個遊戲的氣氛深植人心，愛好恐怖遊戲的玩家當可開始期待了。

另一個也以恐怖為主題的冒險遊戲是改編自 Harlan Ellison 同名原作的《 I have no mouth ， And I must Scream 》。這個遊戲的基本故事嘛……老實說筆者看不太懂（敝人不喜讀恐怖小說，但滿喜歡恐怖遊戲），總之是地球歷經第三次大戰後，人類滅絕到只剩五個男女，他們被主宰世界的電腦系統 AM 丟到某個地方去，必須擔負起繼續人類文明的大任……後面就天曉得了。本遊戲的特點是將近 40 名人物的全程語音和 3D 動畫，預定在今年夏末發行 CD-ROM 版本。

H.R Gigger 的螢幕保護程式。

另一個和遊戲比較沒關係的是， CYBERDREAMS 也將發行以 H R Gigger的恐怖圖為主題的螢幕保護程式，並由 Harlan Ellison 撰寫開場介紹，這可能不太適合那些習慣在半夜玩電腦的人（如筆者），如果您喜愛 Gigger 先生的畫，或是想嚇嚇那些喜歡偷看您螢幕的同事，這可能會是個挺有趣的東西。

MERIT STUDIOS 一筆者冒險遊戲玩得不多，對這家公司並不怎麼清楚，但這次他們展出了數個圖形品質相當優良的遊戲，令筆者不得不書。 MERIT 的作品也幾乎都是 CD ROM 版本。

Harvester

《 Harvester 》是一個恐怖的角色扮演／冒險遊戲，敘述自小在故事發生地點的小鎮 Havest 長大的主角，有一天忽然發現整個小鎮全部變了樣，而一

G-NOME

個冷血的神秘殺手正在逐一殘忍的殺害他身邊親近的人……這個遊戲有絕佳的高品質背景，真人拍攝的場景，但遊戲介面等還不怎麼清楚。《 G NOME 》則是一個以未來科幻爲主題的互動式電影，故事發生在一個沙漠行星，玩者必須與兇殘的外星生物對抗並發掘出其中的秘密，《 G-NOME 》具有多線劇情和動作式的戰鬥場面，就畫面來看也是頗爲可觀。

《 CyberJudas 》是一個角色扮演／模擬（？）遊戲，玩者扮演一個經由Cyberspace統治世界的總統，卻發現六個最高顧問中有人背叛了他，因而展開復仇的行動……本遊戲號稱與「影子總統」相當，具有依據CIA的資料所建立的『政治模擬系統』，可讓玩者一償統治世界的宿願，並在追索叛徒的過程中欣賞由SGI所製作的精彩電腦動畫。本遊戲需要 486DX33 以上的主機和 4MB記憶體。

《 Reunion 》是一個以科幻爲背景的建設型策略遊戲，在遊戲中玩者必須在一個新的星球上建立殖民地，探測行星同時建造各種設施和工廠，以期能發展科技和武力來抵擋來自 8 個星系的外星人的攻擊。本遊戲在國內已有廠商代理，將有磁片版（全部安裝需 25MB 硬碟空間）和 CD-ROM 版發行。

至於《 The Fortress of DR.Radiaki 》想必國內的玩者們必不陌生，這又是一個類似「毀滅戰士」的遊戲，據說在殺戮之外還帶有一些幽默感。玩者將在所謂的要塞中遭遇由 3D STUDIO 所繪製的日本武士、忍者、機械人、鯊魚人……至於究竟有什麼特出之處，恐怕要玩了才知道。

LEGEND — 這家公司展出的產品也多以冒險遊戲爲主，全部都是以CD-ROM版本發行。《 Death Gate 》是一個頗爲傳統的古代神話冒險遊戲，玩者必須往來於數個由所謂的" Death Gate" 所連結的截然不同的異世界間。

Death Gate

它有著標準的文字式行動指令和手繪的 SVGA 圖形，以及使用符石施法來解迷的設計，使它在今日一大票使用 3D 繪製的背景圖和真人拍攝的冒險遊戲中顯的特別突出（當然了，它還是有部份用到 3D 動畫）。

Mission Critical

《 Mission Critical 》則是個純以 3D 繪圖程式所產生的SVGA動畫和圖形所製作的科幻冒險遊戲，圖形的精美程度從開始的故事介紹就可以看得出來，遊戲的主要目的是指揮戰鬥巡洋艦勒辛頓號降落到行星 Persephone 的表面上，並尋求對隨後一連串事件的解決之道，本遊戲大量使用整段的精美動畫橋段，據說還有精彩的戰鬥場面。

Lucas Arts的「小」攤位…好像只是用來談生意用的

Lucas Art — 這回 Lucas 的攤位又小又僻處邊疆，害筆者差點沒找到。不過 Lucas 這回展出的遊戲確實不多，其中最引人注目的就是《 Dark Force 》的 DEMO 版，由該 DEMO 版可以證實《 Dark Force 》中有多達七、八種各式武器，包含榴彈槍和重型雷射砲等，至於其他的國內各雜誌多有詳細報導，筆者就不囉唆了。另一個展出的主打則是 Lucas 冒險系列的新作《 Full Throttle 》，遊戲的主角是個失勢的飛車黨老大，他在被對手打敗、被隊友遺棄、還被人誣以謀殺的罪名後，如

Full Throtte

何在這個世界上繼續活下去的奮鬥過程。整個遊戲充滿了與 Lucas 前作大大不同的陰鬱與亡命鬪氣氛，配上由機車樂團 The Gone Jackals 的配樂，讓玩者深深沈浸在這個關於飛車黨的世界中，值得冒險遊戲玩者們一試。喔，順便提到一點，遊戲主角是由馬克・漢彌爾fully 程配音的喔！

另一個屬於小品的新作是《 Indiana Jones and the Desktop Adventures 》，顧名思義，這是個安裝在 Windows 上的益智型動作遊戲，標榜可在 15 個基本的探險任務中自行產生近百萬種的不同組合，玩者必須面對並解決許多難度不一的謎題。

運動軟體之王 Accolade 的攤位。

Hard Ball 4

Accolade — 這家以運動遊戲軟體聞名的軟體公司今年仍有頗爲顯眼的大攤位。他們今年的主打有《 Hard Ball4 》，這個歷史悠久且極受好評的棒球遊戲已經進步到 SVGA 的畫面，擁有電視畫面水準的動畫場面；而詳實的經理系統和球員資料將使它再次繼承該系列的暢銷記錄。Accolade 同時也發行包含 28 支大聯盟球隊的 700 名球員

的資料片（ CD-ROM 版內含此資料片）。

此外，今年的運動遊戲有《 LIVE ACTION FOOTBALL 》和《 UNNECESSARY ROUGHNESS'95 》兩個美式足球遊戲，前者只有 CD-ROM 版本，而後者則兼有 3.5 吋磁片版本。另一個 Windows 版本的遊戲則是《 Jack Nicklaus Golf》，玩者將可在遊戲中與高爾夫名將「金熊」 Jack Nicklaus 對抗，並標榜凡舉球竿影響、力道與揮竿動作、球的旋轉等影響皆有真實的模擬出來，SVGA 的精美畫面更讓這個遊戲增色不少。Accolade 同時也將發行支援本遊戲的球場設計程式，讓玩者能設計屬於自己的夢幻球場。

另一個頗令人注目的作品是以機車賽為主的《 Cyclemania 》，這個遊戲並非以 3D 的方式來構成跑道，而是以實況錄影的方式錄下全部五個場地的實際路況，全部影像資料高達 400MB ！這種方式所表達的感覺確實和一般的方式大有不同，但究竟哪一種比較好呢？那就是個見仁見智的問題了。本遊戲只發行 CD ROM 版本。

Activision 的攤位正面

Activision —這家遊戲軟體的老字號這回展出的東西頗為廣泛。最令筆者高興的是，期待已久的戰鬥機械人模擬遊戲《 Mech Warrior2 ： The Clan 》終於在這次展覽中出現了，這個《 BattletTech 》系列的代表作提供數種戰鬥機械人與數十種武器供玩者進行戰鬥，它的向量式貼圖 3D 顯示系統在今日來看是已經有點落伍，但精密的機械人外型仍不輸給 Dynamix 的《 Earth Siege 》，而繁密且多樣化的武器及戰鬥設定將會是它最吸引人的地方。《 Mech Warrior2 》也應市場需要加入了數據機連線對戰的功能，相信這又是一個值得科幻模擬狂期待的遊戲。此外還有一兩款教育性趣味軟體、益智的上海麻將和著名的《 Zork 》系列續作，由於現場展出的部份資料有限，就不再多作介紹了。

Interplay —這回 Interplay 展出的作品並不多，其中《 Cyberia 》是代理自 Xatrix 的作品，全遊戲以 3D 繪圖構成，以冒險解謎和動作射擊為主，整個遊戲的聲光效果相當不錯，不過看不出究竟好不好玩。《 Frankenstein 》則是以家喻戶曉的科學怪人的故事為根基所設計出來的冒險遊戲，不同的是玩者這回是以怪物的觀點來觀看整個故事的進行，精美的 3D 背景圖幾乎是讓人沒話可說了，再加上號稱多線的故事分支，以 Interplay 的名聲來看是相當值得期待的。

此外，這次 Interplay 也展出了個賣牛已久的大作—《 Stonekeep 》。這個遊戲在沈寂已久的製作之後，終於展現出了讓玩家們滿意的答案：整個遊戲採用了類似「毀滅戰士」的全螢幕 3D 畫面，各種華麗的畫面效果和地圖顯示方式，再配合全以拍攝手法製作的怪物動作、巧妙易懂的滑鼠游標式操作介面，讓筆者在稍微試玩之後就產生了很大的期待，畢竟已經很久沒有好 RPG可玩了！而 Interplay 這家以「冰城傳奇」聞名於世的老字號，相信在迷宮遊戲方面是不會讓我們失望的。「據說」本遊戲將在七月左右發行 CD-ROM 版本。

除此之外， Interplay 也展出他們代理自 Maxis 的「模擬螞蟻」和「模擬地球」的加強版本，以及類似「毀滅戰士」的新型態射擊遊戲《 Decent 》。《 Decent 》的 Shareware 版似乎在國內已經流傳的不錯了，因此筆者就不再加以深入介紹。《 Decent 》的正式版本將以 CD-ROM 發行。

War game 的老字號 AVALON HILL 。

除了以上的幾家大公司之外，這次也有不少較小的廠商展出它們的作品，如Gametek 、 AVALON HILL 、Software Sorcery 、 Nova Logic 等等，不過展出的東西不是舊作就是不很搶眼，因此就不一一介紹了。比較值得一提的是 Sanctury Woods 展出的《 The Jounaryman Project2 》和《 The Riddle of Master Lu 》，前者就是著名的「旅行者計畫」的續作，故事背景訂於上一代的故事，玩者必須來往於過去、現在和未來的許多時代，面對將會干擾到歷史的多個謎題，畫面的精美自是不在話下；後者則是一個類似 Sierra 風格的 SVGA 冒險遊戲，以考古及對抗邪惡勢力為主題，看來也相當不錯。

The Jounaryman Project 2

The Riddle of Master Lu

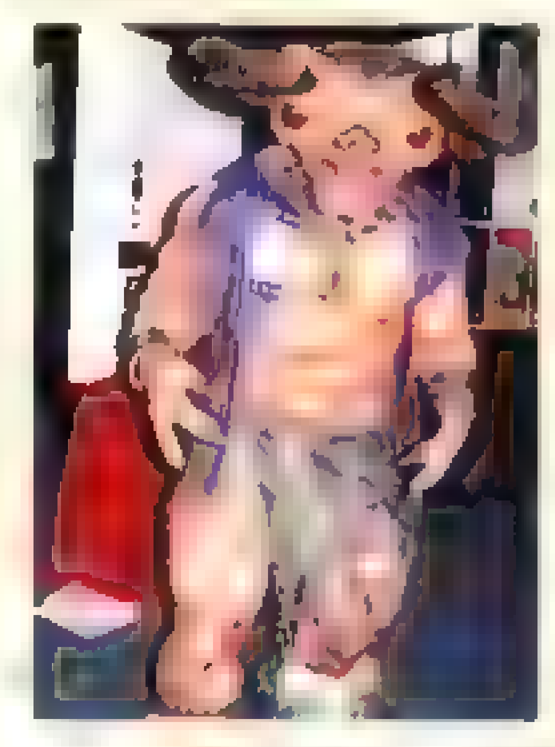
家用遊樂器部份

SEGA 32X 的展場

今年 CES 的遊樂器部份雖沒有電腦軟體搶眼，但也有不少值得一看的東西。日本的「次世代主機旋風」明顯的並沒有吹到美國來，今年的展出大宗仍以 SNES （超級任天堂）為主， SEGA 則推廣其配合 GENESIS （ Mega

SEGA 32X

Drive)的主機32X，並配合展出多項軟體。據說任天堂和SEGA的展覽規模在今年都有明顯的萎縮，展出的遊戲數量和主打遊戲也都顯得有限。而 Atari 的 Jaguar 仍在努力掙扎，這回也展出了幾個不錯的新作，如「異形 VS 終極戰士」就是個似乎頗有看頭的「毀滅戰士」型動作遊戲。



在 3DO 會場宣傳「毀滅戰士 2」的怪物先生。

有件不能不提的事，那就是 3DO 今年展出相當多優秀軟體，和任天堂及SEGA 相較之下並不遜色，使得本來景氣顯得低迷的 3DO 似乎又有浴火重生之勢，這其中包含了 EA 支援的「銀河飛將 3」、《 Shock Wave 》、《 Road Rush 》，NAMCO 移植自大型電玩的《 Star Blade 》、Virgin 支援的《 11TH Hours 》及光線槍射擊遊戲《 The Demolition Man 》等二十餘套遊戲，而有關 3DO 的多項周邊設備也在會場展出，如光線槍和搖桿等等，最有趣的就是著名的飛行搖桿 Flystick Pro 居然也出了了 3DO 版本。這些軟硬體為 3DO 提昇了不少氣勢， 3DO 今年或許能在美國市場振作起來也說不定。

遊戲周邊設備部份

今年出現的一種新的電腦遊戲周邊設備，就是配合 3D 遊戲的 VR 眼鏡，

Virtual i.O 出品的 i-glasses!

FORTE 公司的 VFX1 頭罩

F-16 FLCS

這次的 CES 中就展出了三到四種之多。這些 VR 眼鏡主要是配合有支援這項功能的遊戲，絕大多數是『毀滅戰士』系列的射擊遊戲，如『毀滅法師』、《 Decent 》等都被拿來作為 DEMO 之用。大部份的 VR 眼鏡都有如頭盔一般，使用者必須將他戴在頭上，然後配合搖桿（看不到鍵盤，所以只能用搖桿）和滑鼠來操作遊戲，玩者將不必使用鍵盤來改變視角，只需將頭部向左右轉動，就可以向置身在遊戲世界中一般的向左或右看。

這次展出的 VR 眼鏡結構或簡單或複雜，都有不錯的效果，玩起來「臨感」十足，美中不足的是大部份的 VR 眼鏡都沒有考慮到四眼田雞的權益，有的是根本不能戴眼鏡，有的則是要自己配鏡片鑲在 VR 眼鏡上，頗不方便；再者大部份的 VR 眼鏡都頗重，要是一天八小時戴下來，第二天脖子還能轉動自如者者恐怕不多，因此是否要享受「臨感」並同時鍛鍊脖子，值得眾多玩者再三考量。

其他硬體方面都是以各式搖桿居多，Gravis 正促銷他們的新搖桿 " Fire Phoenix " 。Thrust Master 這回在其

Thrust Master 的攤位

攤位擺了一座彈射椅，配合『美國海軍戰鬥機』推廣他們的 F 16 FLCS 和 WCS MK2 ，只可惜筆者時間短促，沒能上去坐坐；而他們的仿 F 16 推力控制器 F-16 TQS 並位在現場展出，不過據他們的人員表示將會在今年三月左右推出。另一件令人可惱的事，就是 Thrust Master 為了促銷其產品，經常會隨產品附送某些飛行遊戲，如這次 FLCS 就附贈『美國海軍戰鬥機』，早知如此晚點買就可以省下買該遊戲的錢了，想添購該公司產品的飛行狂們要特別留意。

結語

筆者這次是第一次逛 CES ，所以沒辦法就今年的景氣作一評論，今年展出的廠商和遊戲數量都沒有大家預期的多，而且根據某些人的說法，今年以後就沒有 CES 了，至少 CES 中不會再有遊戲展出，因此「電腦遊戲的 CES 」將成為歷史名詞，至於為何如此，向來對政治生態沒啥興趣的筆者到現在還搞不太清楚，也許這留給別人來解釋會比較好吧！

至於說到今年遊戲的趨勢，筆者以為最明顯的一點是遊戲的數量和創意都便少了，而遊戲品質的提昇速度則令人吃驚，今年SVGA、 3D 繪圖動畫和全程語音幾乎已成為遊戲的共通標準「配備」，策略、文字冒險和模擬大行其道，反倒角色扮演遊戲成為少數民族，這不禁讓我們開始懷疑，電腦遊戲是否已經走到了一個瓶頸。一昧的追求華麗和畫面效果就是好嗎？對遊戲內涵的重視是否已在這種潮流中被掩蓋殆盡了呢？在面對這一大票遊戲的同時，筆者卻禁不住想到這個問題。 95 年的遊戲已經出爐了，有人預言 1996 年將是電腦遊戲反璞歸真的一年，是否真會如此？且先讓我們拭目以待吧！

／俞伯翰

最近遊戲界又颳起一股改革風潮一支援高解析度模式。有人或許會問，遊戲進入高解析度模式不是早已行之有年了嗎？沒錯，可是在以前礙於 PC 速度的瓶頸，有能力支援高解析度模式的，多是冒險、戰略等對繪圖速度要求較低的程式，一直到前陣子高速 PC 的市場佔有率急速上昇快速的繪圖卡也不再是價價上的奢侈品，一些大廠開始製作完全支援高解析模式的遊戲，帶動這潮流。其中堪稱模擬遊戲龍頭，就是 EA 的新作 U S Navy Fighter （以下簡稱 USNF）。

主選單畫面

曾經玩過「葉格將軍空戰史」的玩家，一定還對遊戲中精細的戰機設定、詭譎難測的人工智慧、感到記憶猶新吧。USNF 正是設計「葉格將軍空戰史」同一個工作小組所製作最新的模擬飛行鉅作。

第一眼看到 USNF 的人，一定會被它無比精緻細膩的畫面所震攝，的確，USNF 的畫面效果，是目前同類產品中做的最好的。但是想摘取美麗的玫瑰可是要付出相當代價的，如此令人嘆為觀止的畫面效果，可是用錢堆出來的！

因為 USNF 做了許多繁複的運算和繪圖動作，所以對硬體的要求滿嚴格的，如果你想享受高級的 640 × 480 高解析度模式，還要動作順暢，一台 Pentium 90加上高速 VGA 卡（如 ET40 00 W32P）是基本配備。如果想再上一層，跑 800 × 600 模式，那連筆者的 Pentium 90 都撐不太住恐怕得用 P6 或是更換更高級的 VGA 加速卡才跑得動！如果您的電腦是「慢慢的」486（對於那些「胃口」其大無比的公司來說，486 真的是「慢」），只好退而求其次，要嘛就降低解析度，要嘛就只能忍受嚴重的跳格了。 相對於主機嚴苛的要求，對音效音樂的支援就好多了。USNF 支援的音效卡相當多，連 ADLIB GOLD 、Turtle Beach MultiSound 都在支援的項目之中。至於音樂，基本的 General MIDI 、SB 都有完整的支援。

USNF 同時運用了向量和貼圖來描繪飛機、物體與船艦，在這種技術的刻畫下，每架飛機都像真的長了翅膀似的，栩栩如生的飛躍在螢幕上，不但標誌清晰可見，連駕駛員都有呢（雖然有點醜）。程式設計師很用心的把光影也考慮進去，隨著飛機方向角度的不同，飛機各個角度的明暗影也會隨之改變。你可以試著把飛機翻滾一圈，會發現每個角度看到的光影都不相同。隨著太陽方向的改變，光影變化的角度也會有所不同。USNF 對地形的詮釋也不馬虎，天空和海岸處理得很漂亮，海岸線、樹木、建築物，也都設計得很精緻。可惜 USNF 對地形起伏的表現不佳，丘陵經常都只能看到一整片綠色，高低起伏相當不好掌握，讓人很難想像這是一塊丘陵。希望下一次能多注意地形色調的變化，效果應該會好些。

細膩無比的起飛作業畫面。

US NAVY FIGHTER

640×480
256 色下的
空戰畫面。

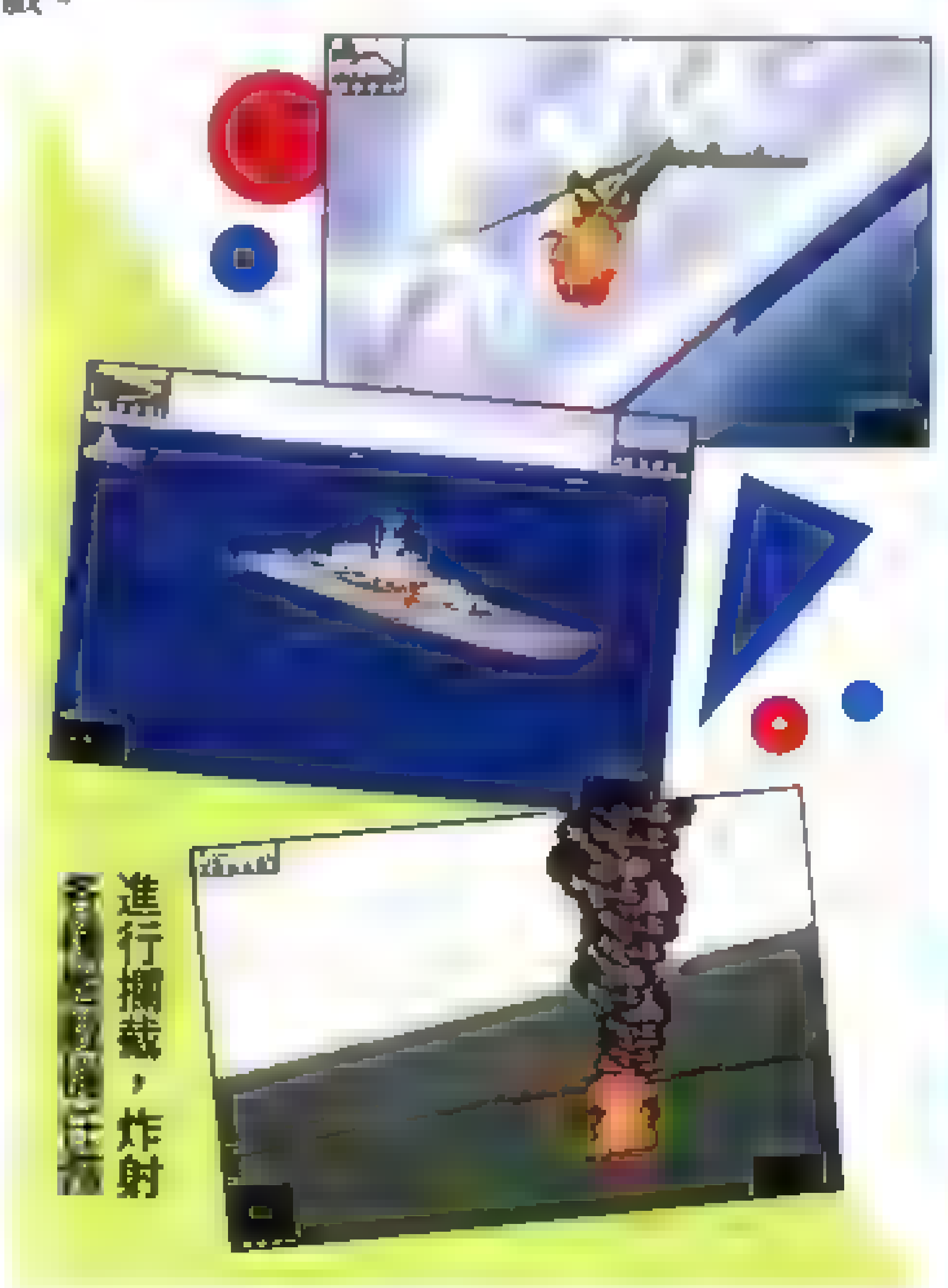
USNF 本身並沒有故事劇情作為背景，所有的任務都能由玩家自行安排。任務有三種： Single Mission 單一任務、Quick Mission 快速任務、Pro Mission 進階任務。Single Mission 大多是預先設計好的訓練任務，包括營非、降落、作戰、轟炸等。其中有一個任務滿困難的，在能見度極差的情況下降落航空母艦，玩家只能依靠儀器導引，稍一不慎就成海上亡魂，相當有挑戰性。Quick M·s sion 則是由玩家字型決定敵我飛機的種類和電腦等級，再開始作戰。你可以讓電腦駕駛很破舊的機種，欺負電腦，也可以嘗試用等級較差的機種擊敗電腦的快感。Pro Mission 則提供一張戰略地圖，讓玩家可以自由佈置戰場，再進行一場大混戰，不過佈置戰場的工作相當繁複，一般玩家可能會感到有點吃不消。

USNF 的控制鍵出奇的多，如果加上對僚機的命令鍵，大概有 90 來個，相當驚人。要玩家背下這麼多控制鍵實在是太不人道了！幸好遊戲當中提供了選單，有一些指令可以從選單中執行，減輕玩家不少負擔。USNF 對 Flight Control System（FCS）提供完整的支援，每個按鈕都有用苦力帽也能用來切換視野，相當的方便。

承襲了「葉格將軍空戰史」的最大優點，USNF 的人工智慧依舊犀利。在筆者玩過的模擬遊戲中，USNF 的人工智慧屬於「恐怖」級。在其他的飛行模擬遊戲裡，玩家可能只需要以本能咬著敵機打，就能擊落對方，但是在 USNF 中就沒這麼簡單了。通常玩家發射的飛彈有 70% 會被反掉，尤其當對手是 ACE 級時，飛彈甚至連邊都摸不著（就算敵機是笨重的轟炸機也一樣）。在纏鬥時，電腦往往能搶得有利的射擊位置，然後玩家在措手不及的情況下，就被打下來了。電腦也經常運用超低空飛行，引誘玩家降低作戰高度，玩家一不小心就栽到海裡餵鯊魚去了。若是不熟悉遊戲操作，或者空戰技藝不精的玩家，肯定會被電腦打的落花流水（如果雙方戰機等級相當的話）。總之，USNF 的人工智慧很難纏就是了，自付空戰技巧過人的玩家，可以找它挑挑。

USNF 也出售磁片版，基本上，CD 版與磁片版的差異並不大，只是 CD 比磁片多了一些動畫與資料。可是對這麼一個值得收藏的遊戲，筆者還是建議您買套 CD 版收著吧，絕對值回票價！

USNF 是個非常出色的飛行模擬遊戲。無論是畫面、音效、設定和人工智慧，都屬上乘。對飛行有興趣的玩家，一定不能錯過這個不可多得的好遊戲。



進行攔截，炸射
各種超級任務

新GAME熱報

／LORD JEAN

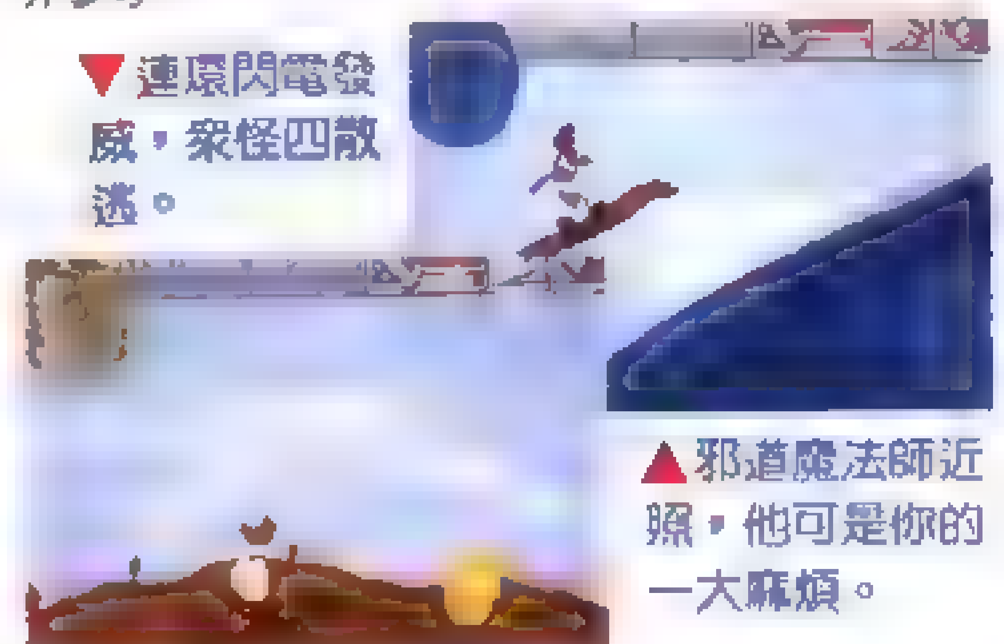
去年的遊戲市場，可以說是第一人稱類型動作遊戲百家爭鳴的局面。掀起這股風潮的主角，自然非 ID 公司的毀滅戰士莫屬，由於它的瘋狂暢銷（在外國遊戲雜誌上曾看過 DOOM 的設計者與他的保時捷跑車的合影，可見收益之豐），其它家公司也立刻紛紛跟進，一時之間市場上到處充斥著令人轉得頭暈目眩的同類產品。但是，向來以技術與創新見長的牛蛙公司卻另闢蹊徑地，推出了一個技術層次更高的 3D 立體飛行射擊遊戲——魔毯（ Magic Carpet）。在這個遊戲中，你將扮演坐著飛毯在空中遨翔的阿拉伯魔法師，以強大的魔法對抗邪惡的巫師與怪物軍團。雖然創意不算新（還記得 SSI 推出過的飛龍騎士吧！），但是隨著硬體的不斷進步，效果早已不可同日而語。以下就讓筆者開始介紹吧：

◀成群的巨人正向你投擲石頭，看來不太妙！

擁有無窮法力▶的你，就連火山也可以DIY!

◀法術表、全體地圖、實景二合一畫面，狀況一目瞭然。

遊戲剛開始時，不可免俗地，先來一段 3D 動畫秀，這已經快變成遊戲業者的標準了！這都歸功於光碟機的普及，一片CD-ROM就有 600MB 的容量，幾分鐘的動畫與語音根本不算什麼。從這一段動畫就可以看出製作小組的巧思，片子剛開始時，只見泛黃的古書一頁頁地翻過，一幅幅簡單的圖案述說著以前的故事。接下來，原本單調的線條圖案轉變成3D 實景，一個年輕的魔法師嘗試喚醒魔毯為他效勞。正當魔毯緩緩浮起之時，飛龍就在此時來襲。然後一場空中決戰就此展開，經過數回合你來我往的精采纏鬥，飛龍終於遭魔法擊落，而疲憊的魔法師則緩緩地飛向歸途。整段片子由靜而動，由動歸靜，再加上精心設計的效果，整體的表現相當不錯，已經具有相當的專業水準，很值得國內業界參考。



▼連環閃電發威，眾怪四散逃。

▲邪道魔法師近照，他可是你的一大麻煩。

正式進入遊戲之後，呈現在你眼前的，是第一人稱視角的 3D 世界。遠近景物不但比例不同，還會因為距離不同而有光影明暗的變化。假如你向地面發射火球的話，不但會出現燒焦的痕跡，還會在地表炸出個窟窿；如果打中森林，還會看到整面燃燒的景像。除此之外，你還可以看到這世界的居民四處忙碌奔波，可惜的是他們好像神經線少一條，對於怪物四處橫行或是頭頂呼嘯而過的飛毯根本視若無睹，也無法與他們交談，有點美中不足。整個遊戲世界的地形，完全都是以能夠即時變形的 3D 碎形（ fractal ）團塊所構成。不但景觀接近真實，在處理諸如火山由地面隆起噴出高熱岩漿，或是海面波浪起伏等效果，都能夠駕輕就熟地處理。如果玩家們擁有更好的配備（至少 Pentium 以上），還能夠在不影響遊戲流暢度的情況之下看到藍天白雲、魔毯留在地面的影子甚至水中景物的倒影，在擬真的程度上，算是同類遊戲中最高的。

▼空中蠕動的「飛蟲」

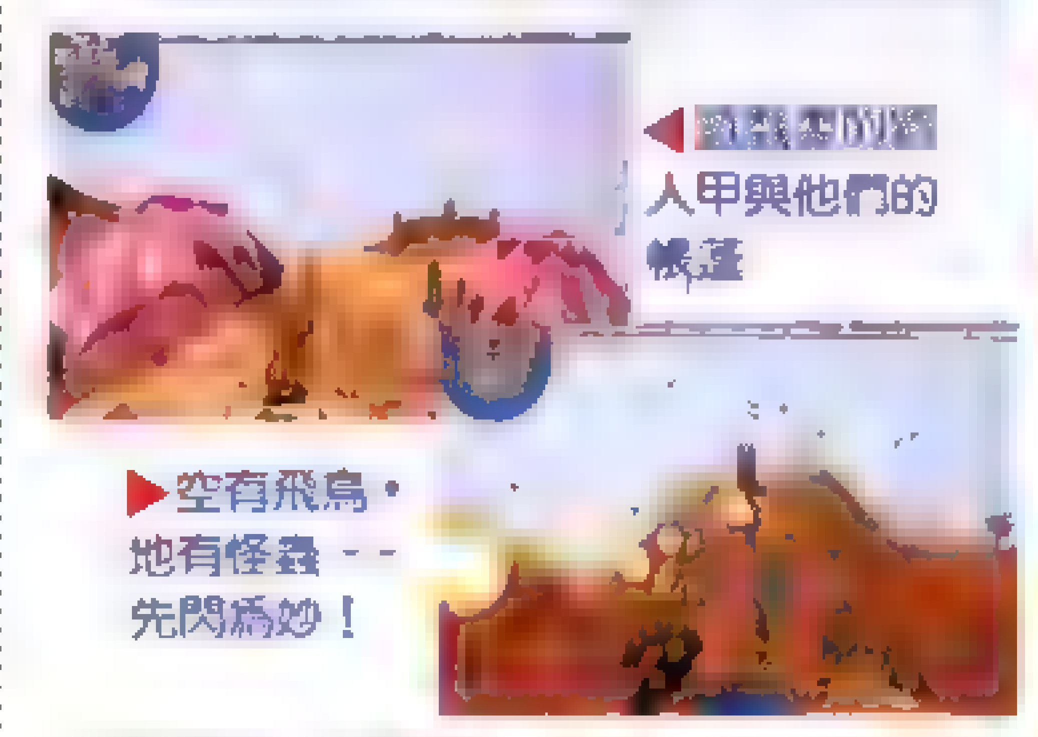
▲地震術可在地面挖個大洞，道路施工單位若有這招，一定無往不利。

MAGIC CARPET 魔法飛毯

爲了使玩者體驗到更爲擬眞的感覺，魔毯還支援立體顯示模式。就是將紅藍兩種色素錯開顯示，再戴上盒內附贈的紅藍眼鏡玩遊戲，原理和立體電影完全一樣（如果筆者記得不錯的話，以前有一部片子叫『千刀萬里追』，也是用這一種方式觀賞），感覺好像是畫面上的物體就飄浮在你眼前一般，立體效果相當不錯。不過，最好不要長時間使用，筆者玩了幾小時之後，得到的是輕微的頭痛。此外，在遊戲中還可以自由地將畫面切換成高解析模式，使得畫面更爲細膩，但是得要 Pentium 以上的機種才不會有跳動的現象。在音樂與音效的表現，本遊戲的音樂數量並不多，而且在遊戲中只是陪襯性質，但是曲風具有相當的中東情調，很適合本遊戲的主題。重頭戲是在音效部份，不但風聲、雷聲、爆炸聲--聲聲逼眞，聲音大小還會因爲距離遠近而有強弱之分，使遊戲更爲增色不少。

遊戲的最主要目標，就是恢復 50 個因上古魔法大戰破壞而支離破碎世界的自然平衡。爲了達成這一個目的，玩者必需擁有足夠的能量。這些能量以球狀的形體散佈在世界各處，或是在敵人被消滅時釋放出來。這些能量球必需先施以支配術（possess）『註册』之後，才能夠爲魔法師所用。玩者可以施展法術建造一座城堡來容納這些能量，懸浮在城堡上的熱氣球會自動去撿拾經過『註册』的能量球，當數量足夠之時，就可進入下一個世界。當然了，事情總是沒那麼簡單！橫亙在前的，是兇殘的怪物與狡詐的邪道魔法師，唯有強大的法力才能使他們稱臣。遊戲總共提供 24 種法術可供使用，這些功能各異的法術通常都隱藏在紅色的瓶子裡，被兇惡的怪物所守護著，每當你得到一種新的法術，就可使戰力大增。法術的效果，特別是攻擊性法術，都相當華麗。你可以看到隕石降落到敵方城堡之後四散爆炸、遍地火燄的情景，或是召喚出來的骷髏軍團緩緩由地底爬起。都是以前遊戲所沒有過的全新經驗，也顯示出牛蛙小組精湛的程式功力。

魔毯的操作方式也有點與衆不同，玩者必需要

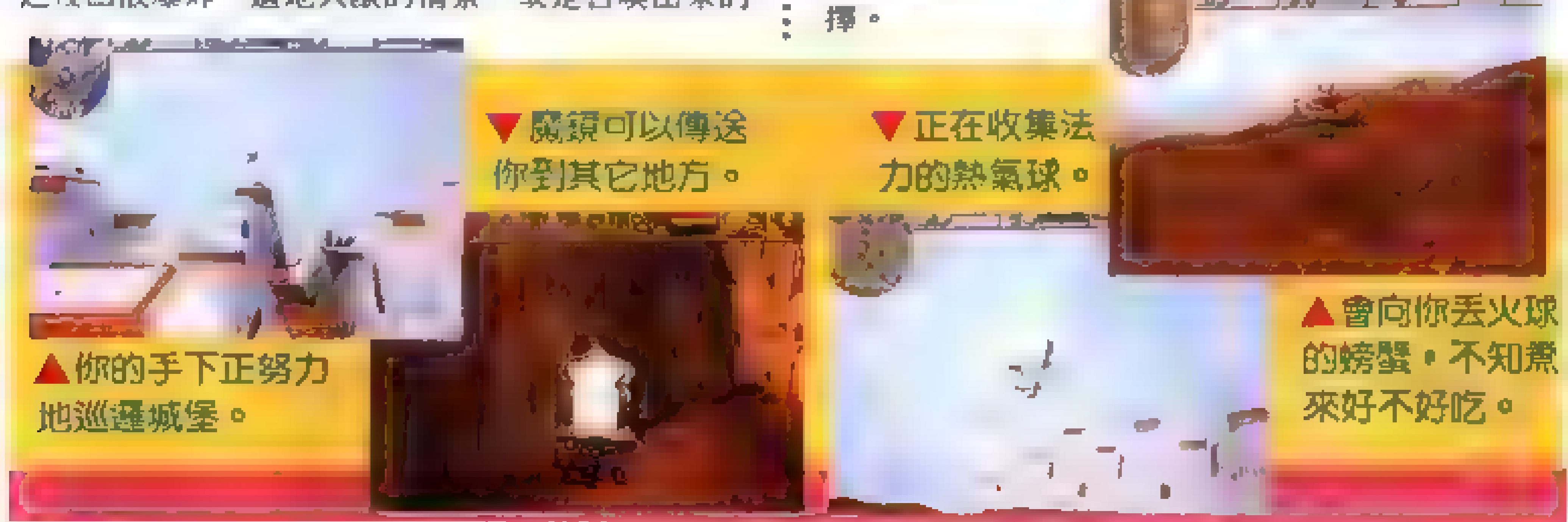


◀[illegible]人甲與他們的帳篷

▶空有飛鳥，地有怪獸--先閃爲妙！

鍵盤與滑鼠、搖桿並用。鍵盤控制前進後退與左右平移，滑鼠、搖桿則可以調整上升下降與左右轉彎。這和一般的模擬飛行遊戲完全不同，必需要花些時間適應，一但習慣之後，就可以作出許多飛機作不出來的動作，例如在空中邊後退邊轉彎邊攻擊，讓尾隨在後的敵方魔法師措手不及。這在較後面的世界很有用，因爲咬住你背後的通常不只一個魔法師而已。而且他們空戰的策略會因爲你的作戰模式而有所改變，使得空戰更爲不易。還好電腦對手在戰略方面的 AI 並不很高，明明你就把城堡建在對面，他還是飛到別處打混，留著城堡等你拆。如果覺得電腦 AI 不夠高明，本遊戲還提供網路連線功能，最多可以有八個人在同一個世界裡混戰。

整體看起來，魔毯可以說在技術效果上已經領先 ID 的毀滅戰士系列，而且也有相當的趣味性與策略性。對於想要追求刺激快感，同時間還可以動動腦筋的射擊遊戲愛好者而言，牛蛙公司的魔毯無疑地是最佳的選擇。



▼魔鏡可以傳送你到其它地方。

▼正在收集法力的熱氣球。

▲你的手下正努力地巡邏城堡。

▲會向你丟火球的螃蟹，不知煮來好不好吃。

新GAME熱報

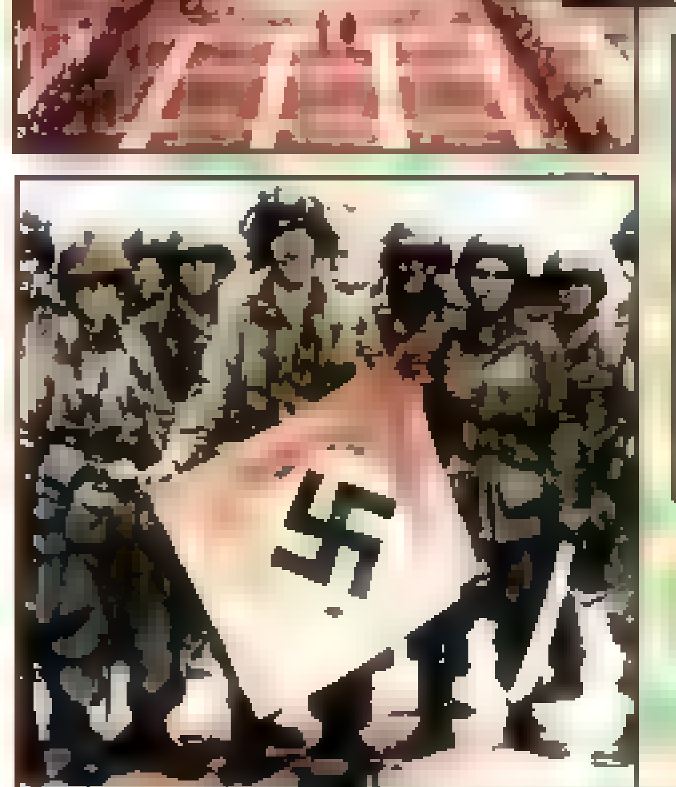
/G.R.X

在遊戲難度走向越來越高的今日，很難得能看到像 IRON CROSS（以下簡稱 IC）這樣讓人容易入手及入迷的戰略遊戲了。

這款由 NEW WORLD COMPUTING 所出品的戰略遊戲，在遊戲背景的設定上，是以二次大戰後期的西部戰線爲主，玩家可以選擇扮演盟軍或德軍來進行戰鬥。此外，遊戲中也提供給玩家十二場知名的戰役，場場皆有附有精彩的圖文解說，以讓人瞭解當年的戰況。如果您還覺得打不過癮的話，那遊戲中還附有簡單的戰場編輯功能，可讓您自己設定戰場來玩個過癮。

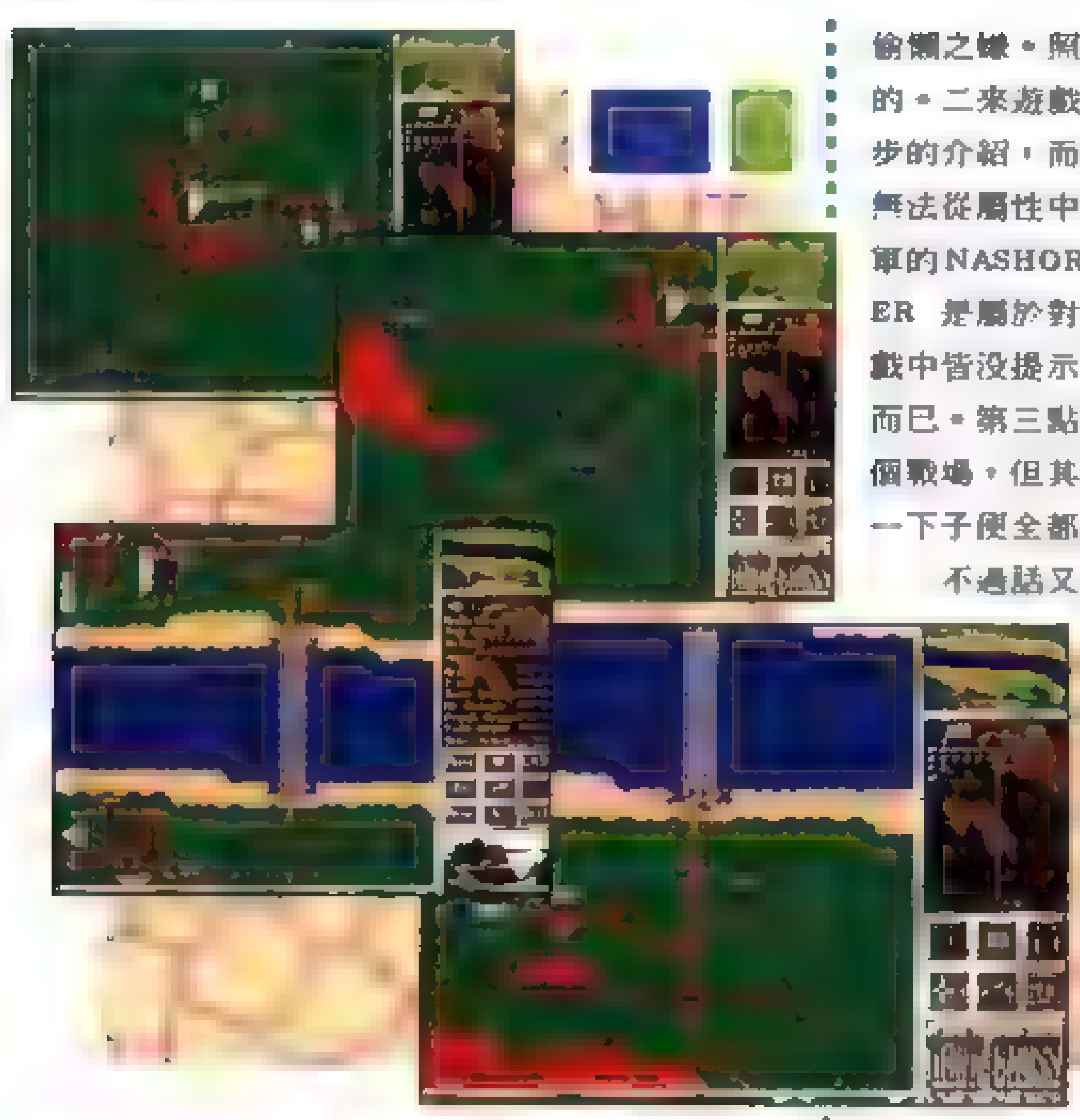
至於在遊戲方式上，IRON CROSS 可說是像極了以前 APPLE Ⅱ時代的一個老遊戲～戰火線下（Under Fire！）了。首先在一開始進入戰場時，電腦會給玩家一筆經費，而玩家便以這筆經費來購買各式「軍火」。購買完後，再將其佈置到戰場上即可。一般來說，在戰場上的單位，大多會自行和接觸到的敵軍接戰，而玩家們只要指示單位推進即可。如何，夠簡單了吧！此外，在戰場上除了購買來的單位外，遊戲中還額外提供了轟炸和砲擊功能，不過這些都是依戰場劇情的需要而設定的，玩家只能呼叫支援而不能自行購買。

由於作戰單位都是玩家自己購買來的，所以 IC 在每一關的作戰方式上，可說是相當有彈性的。您可以將所有錢都用來買步兵以施展人海戰術，也可以只購買超重型坦克來重點突圍，總之高興怎麼玩就怎麼玩，只要您能達到戰勝條件即可。有時候甚至同個一戰場也可有截然不同的玩法呢！還有，遊戲也提供了難易程度上的設定。在低難度時不僅我方的經費高得讓人快樂似神仙，而且還可以看到戰場上敵方所有單位的位置，完全沒有掩蔽索敵可言。此時只見我方大軍盡情的開火射擊，而建築物崩毀，大火蔓延，敵部隊四面逃竄。讓您盡情享受如動作遊戲一般的戰鬥快感。當然，這是低難度才會出現的戰況。在高難度時一切就都不一樣了。首先，我方的經費絕對只夠讓您購買適量的單位；而在戰場上亦加入了索敵要素，您完全無法得知敵方的



諾曼地登陸

IRON CROSS



位置軍力。在樹林裡、建築中，隨時都有埋伏的敵軍準備給您致命的一擊。著實是讓人一仗打得心驚肉跳，而且是犧牲慘重，屍橫遍野啊！

其實，除了上述外， IC 讓人最欣賞的地方，還是在其聲光效果了。雖說在戰場上的單位都只是一小點的圖形樣子，但是動作確是多得不得了。凡舉步兵，坦克，各式火砲等，都有其細膩的動作與開火效果。您可以看到步兵用機槍及火焰放射器掃射對方，也可以看到坦克旋轉砲塔攻擊週遭的敵人。而建築物的崩毀，森林的火燒，地上的砲痕等，更是在在讓人感到戰爭的破壞與震撼。除此之外，在戰鬥中還來不時穿插播放如電影一般的小錄影動畫，著實讓人為 IC 營造氣氛的努力大為欽佩。

不過提到這裡，本遊戲倒也是有一些讓人感到可惜的地方。首先，雖然遊戲中資料設定可說相當齊全，單就德軍坦克就高達 23 種，而且大多有附真實圖片；不過對於其中一些坦克，乃是以其他坦克的照片來充數，如著名的 ELEFANT 坦克，在遊戲中是以四號突擊戰車的照片代替，而 MARDER Ⅱ自走砲亦是以同一張圖代替等，著實是讓人感到偷懶之嫌。照理來說這些圖片應該是不難取得才對的。二來遊戲中對於各單位的確實用途，並沒有初步的介紹，而且單位屬性也只有簡單的數據，讓人無法從屬性中明確的判斷該單位的確實用途。如德軍的NASHORN是屬於對戰車自走砲，而MAULTI-ER 是屬於對人員的自走多管火箭發射器等，在遊戲中皆沒提示其特殊用途，而只將其歸類在坦克中而已。第三點便是遊戲的戰場太少了，雖說有十二個戰場，但其中有不少都只能算是單兵戰鬥而已。一下子便全都玩完了，著實讓人覺得意猶未盡。

不過話又說回來，若不是這遊戲是那麼的讓人著迷的話，那這些缺點是挑不出來的。資料設定豐富，操作介面簡單，聲光效果貼切而不華麗，遊戲難度可因玩家程度而變化。就一個戰略遊戲來說，筆者已經臣服在 IRON CROSS 之下了。

超時空要塞

マクロス

MACROSS

SKULLEADER

スカルリーダー

Family Soft

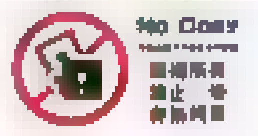
轟動日本的太空戰略遊戲「超時空要塞——MACROSS」……部將與您見面……

浩瀚的宇宙爲戰場的戰略模擬遊戲，呈現出太空艦隊作戰的……

變化多端的太空戰鬥機，完全展現超時空要塞無與倫比的風格……

郵政劃撥，戶名：華義國際股份有限公司　帳號：18081544，請註明遊戲名稱及通訊地址。

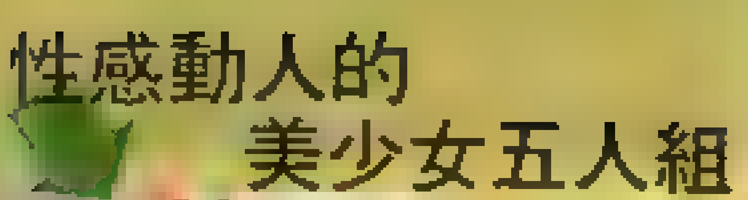
台北市……段45巷2.號 TEL 02 567 48.7 FAX 02 581 2699 BBS 02 58. 507.



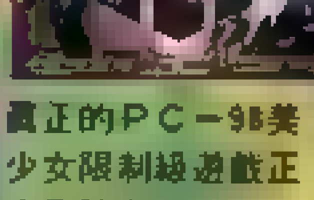
新春賀歲超級強片

日本PC排行榜第一名

魔域傳說IV－波斯戰記



美少女五人組

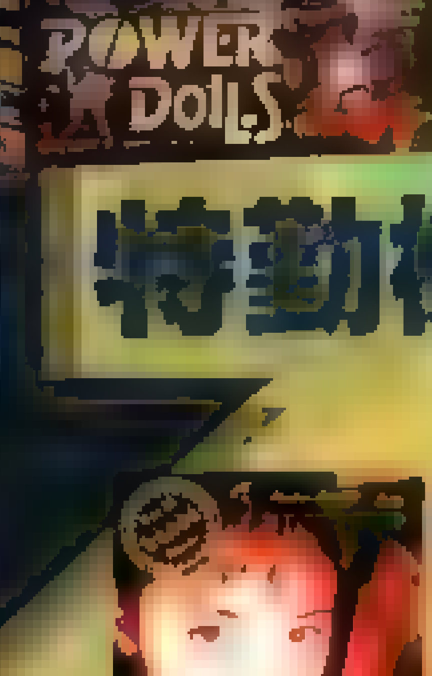


真正的PC－98美少女限制級遊戲正式登陸台灣

■定價

●著作權所有：APPLE PIE

重裝美少女兵團



這一場捍衛疆士的偉大戰爭即將展開

■定價

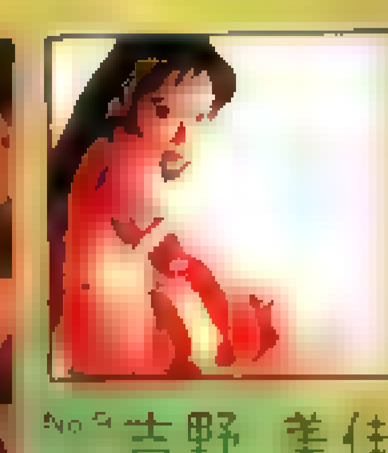
●著作權所有　工画堂スタジオ

特勤機甲隊

No.8 原田 里香

■定價

●著作權所有



No.9 吉野 美佳

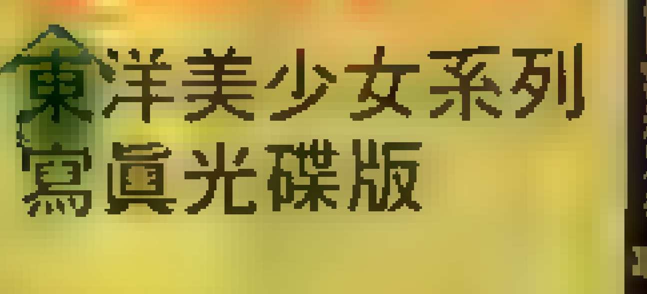
■定價

●著作權所有

SECRE⑨ VOLUME

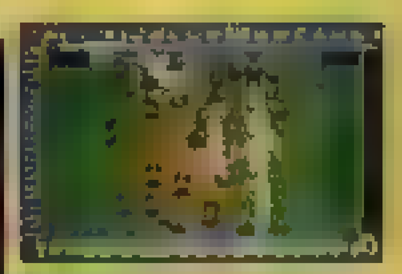
粉紅色旋風

浪漫新登場



東洋美少女系列

寫眞光碟版



復仇的慾望使遠古老的大陸燃起無境的戰火

■定價

●著作權所有：

魔域傳說IV

～波斯戰記～

日本PC GAME

排行榜第一名的

超級RPG遊戲

獲95年CEM STAR

運動類第一名

數十名活力充沛的美少女等待你的發掘成為耀眼的明日之星。

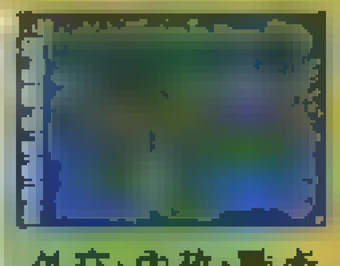
■定價

擂台美少女

●著作權所有　GREAT(株)

超高水準的

模擬戰略遊戲



外交、內政、戰術集合成一部新型之現代戰略遊戲

■定價　650元

美國的惡夢

●著作權所有：株式会社算法研究所

中區總代理　歐首國際(股)有限公司

台中市大墩十街180號

TEL：(04)320-1687

南區總代理　飛福有限公司

高雄市九如　路57號7樓之8

TEL：(07)311 1666

東洋美少女系列寫眞光碟版

光碟版
3月中發行

雛形 あきこ
山岸伸

SECRE VOLUME ⑩

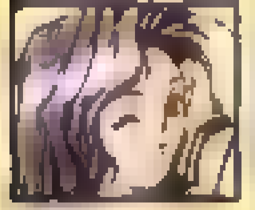
セクレ

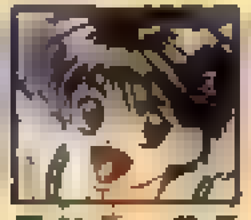
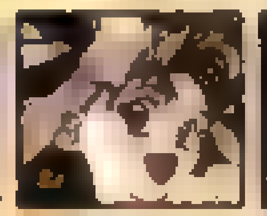
- 本名：雛形明子 ●生日：1978.1.27 ●血型：A型 ●出生地：東京都 ●三圍：[illegible] W57 [illegible]
- 興趣：鋼琴 ●才藝：日本舞踊〈日本民俗舞蹈〉
- 電視演出：
  - 1994年10月 日本ANB電視台「到媽媽的床邊」(每週四13:00播出)
  - 1994年 日本TBS電視台「清水圭學校裏的受歡迎者」(每週六23:30播出)
  - 1994年 日本TBS電視台單元劇「一直都很抱歉」
  - 1994年 富士電視台「ビジュアルクィーン」(深夜成人節目)
- 電視廣告：1993年10月 小林製藥 1994年8月 ロッテ巧克力糖
- 錄影帶：
  - 1994年7月15日 寫眞集(AKIKO)發行
  - 1994年7月21日 Visual queen of the year '94 [SIXTEEN CANDLES] (日本年度虛幻皇后)

中區總代理 歐首國際(股)有限公司
台中市大墩十街180號
TEL (04)320 1687

南區總代理 飛福有限公司
高雄市九如二路57號7樓之28
TEL (07 3?? 1666

享譽PC-98界的知名遊戲—卒業，終於在千呼萬喚中登陸台灣了。這款美少女養成遊戲的開山始祖，無論是在人物造型，遊戲企劃上，都承襲了PC-98高水準的一貫風格，讓您玩的大呼過癮欲罷不能!! 著作權所有 HEAD ROOM



高城 麗子 | 新井 聖美 | 加藤 美夏 | 志村 麻美 | 中本 靜

喜歡PC-98的遊戲嗎？找華義，就對了!!

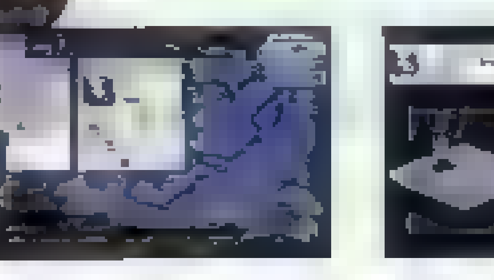
本公司專業代理一系列日本PC-98之著名遊戲，全面改版並中文化，讓您玩的順暢又過癮！

Gray stone Saga 魔界之泉

模擬戰略 RPG

在這塊以劍和魔法，支配一切的古老大陸上，一場決定次世代統治者的戰爭即將展開，魔界死靈的復活、四大古王國的權力鬥爭，你要如何在這充滿危機與冒險的大地上奪取霸主的寶座呢？

超越時空的模擬戰略RPG，驚心動魄的戰鬥畫面……的精彩劇情，將帶您進入這古老而神秘的奇幻世界!! 著作權所有：(株)ペガサス・ジャパン



郵政劃撥，戶名：華義國際股份有限公司 帳號：18081544，請註明遊戲名稱及通訊地址。

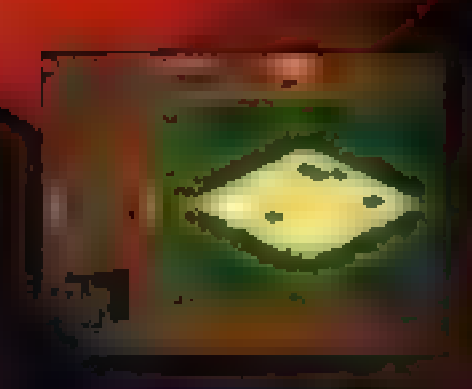
台北市新生北路 段45巷2.號 TEL (02)567-4817 FAX (02)581-2699 BBS (02)581-5071

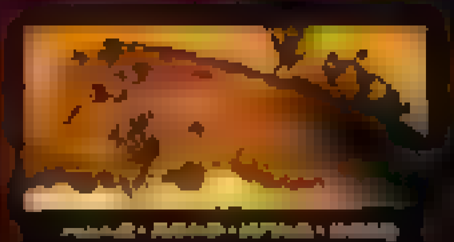
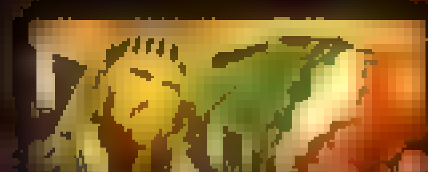
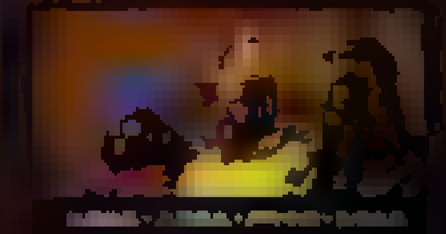
UNALIS
諾曼第登陸50週年紀念
最長的一日
D-DAY
THE BEGINNING OF THE END
盟軍反攻歐洲的起點
史上最大規模的兩棲作戰
作戰時可以收縮部隊
可增援或補充部隊
精確翔實的歷史資料
中文化 激烈 進行中
© 1994 Impressions Software, Inc.
Impressions
松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL 台北 02 7042762 台中 04 3257900 高雄 07 3369837 代理發行

松崗電腦圖書資料股份有限公司

您可以遊戲人生
因為
松崗愛惜您人生的遊戲

強力熱賣中！



世紀縱橫股份有限公司

台北市建國北路二段137號3F

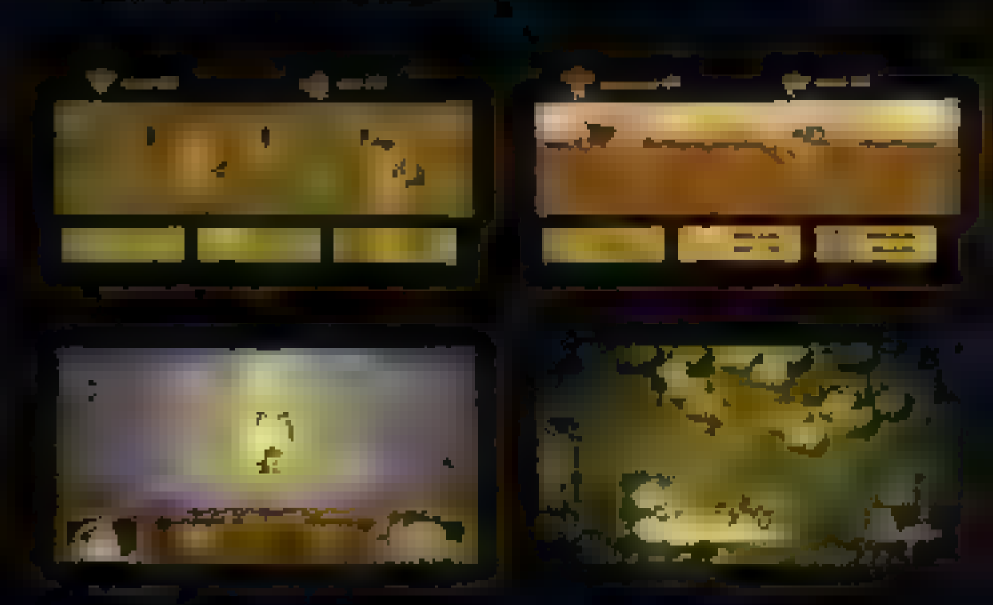
TEL：(02)502-5969 FAX：(02)501-3570

誠徵：美工、企劃、程式、劇本人員

誠徵：代理商，請洽盧小姐

誠徵：美工、企劃、程式、劇本人員

誠徵：代理商，請洽盧小姐



世紀縱橫股份有限公司

台北市建國北路二段137號3F

TEL：(02) 502-5969　FAX：(02) 501-3570

充滿希望與夢想
世界
上市發售中
明星志願
玩家與明星以新手起家，共同體驗演藝圈成長的喜悅。
十位不同性格男女新人之中，同時選擇三名加以培養。
大宇美工群最新貢獻，精雕細琢展現高解析極緻之美。
融合經營培養的雙重策略，玩家完全掌控遊戲之進行。
直覺式圖像選單全程支援滑鼠，遊戲時更能融入其中。
加入股票市場與兩款精緻綜藝節目，遊戲趣味多元化。
內容豐富各類事件層出不窮，看盡演藝界的點點滴滴。
多種不同的玩家與明星結局，是策略遊戲的最佳選擇。
大宇資訊有限公司
TEL 02 356 3567 FAX 02 356 0969

天地尚未變色之前，
是無名小卒活躍的舞台。

戰國初年，一些神奇的思想家在設計戰爭武器時，發明了一種稱為「機關人」的自動士兵，一個名叫「蜀桑子」的野心家卻利用這種利器想發動前所未有的革命……

扮演墨子愛徒的你，能夠在鬼谷子、公輸般等異人的協助下，及時阻止蜀桑子的陰謀嗎？

這個謎，將由你自己來解答……

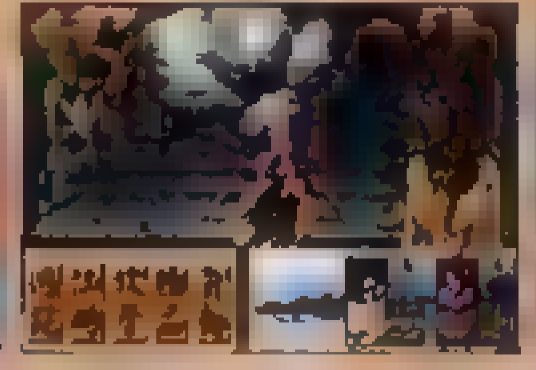
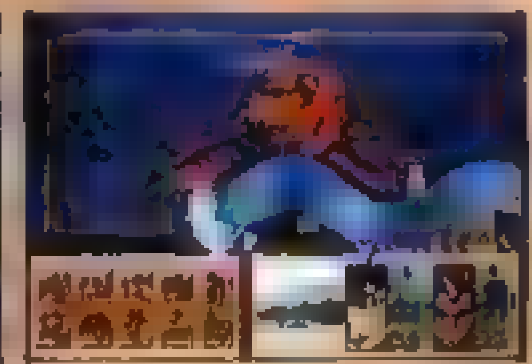
大宇資訊有限公司
TEL (02) 356 3567 FAX (02) 356 0969

熱 烈 發 售 中

充滿中國風味的神話RPG故事

妖魔道

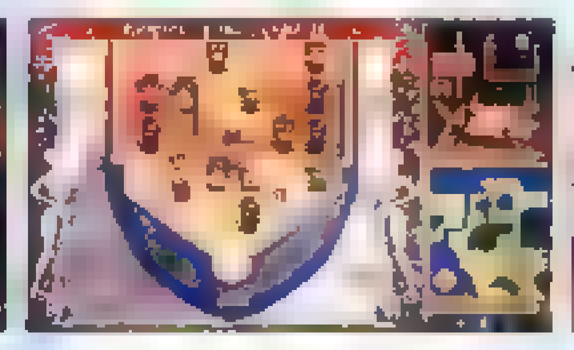
即時戰鬥系統，體驗分秒必爭的緊張快感。
關鍵字對話系統，感受新的互動式人性化交談。
隨著劇情的變化，製作七十餘首動聽的配樂。
合乎人性化的操作介面，遊戲過程更得心應手。
多變化的複線式劇情，讓您更能融入遊戲世界。
細緻豐富的地圖場景，以兩種不同的視角表現。

天使帝國2

一個劍與魔法的世界！
一場天使與惡魔的戰爭！

★全動畫式的逗趣戰鬥畫面，展開敵我激烈的戰況及各兵種獨特的魅力。
★戰場上導入NPC系統，友軍將成為玩家最有力的支援。
★五大系35種類職業可供玩家自由選擇使用，創造出只屬於自己的超級部隊。
★親切的圖形指令介面全程支援滑鼠，新增「全體命令」可依戰況指揮全體角色行動。
★戰場上穿插過場畫面及對話模式，並導入過關條件，賦予戰略遊戲全新風貌，構成一個豐富劇情的戰略遊戲。



大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路 段86號8F TEL (02)356 3567 FAX (02)356 0969
服務專線 TEL 02,3560955

一個劍與魔法的世界
正等著你的到來

支援Ad-Lid卡

★強化戰場支援與包圍效果 更具戰略性
★傳說部隊與怪獸的支援 增添變化效果
★靈活運用轉職功能 小兵也能立大功
★94種角色加73種魔法 組合千變萬化
★提供戰鬥時敵我攻防陣型戰術多變化
★精心設計戰鬥A 享受S.L.G的樂趣
★多路線發展 共有八個主角可供選擇
★全圖形指令介面加上滑鼠操作最方便

大宇資訊有限公司

首創古代中國即時戰略遊戲

春秋爭霸傳2

★近期推出　敬請期待★

一場比三國更混亂的局勢！一個比三國更遼闊的戰場！

一段比三國更複雜的關係！一群比三國更狡詐的人物！

在這兵荒馬亂的時期中，您甘心作一個平凡的諸侯嗎？

大宇資訊有限公司

TEL (02) 356-3567　FAX (02) 356-0969

世紀末俠情RPG終極大作

大宇資訊有限公司

您用過集功能強大與操作簡便於一身的抓圖程式嗎？抓圖獵人II就是這麼一個功能強大又容易使用的程式，只要您用過它，那您將喜歡上它，它將是您抓取螢幕上美麗圖形的一把利剪，它的便利將遠超過您的想像，無論如何，先試試再說吧！

提供您需要的十二大特點：

1. 可步進執行：可控制程式執行速度，產生步進執行，抓取連續動畫時，絕不漏失您要的任何精彩畫面。
2. 可隨傳隨到：您是否遇過抓圖程式因鍵盤被鎖定而抓不到圖？那已經是過去式了，抓圖獵人II隨傳隨到，絕不讓您看著您要抓而抓不到的圖而興嘆。
3. 可自定大小：您可依您的需要自行決定要抓下任意大小任意位置的圖。
4. 支援模式多：支援 MGA、CGA、EGA、VGA 和 ET3000、ET4000、Trident8800 Trident8900、S3、VESA .. 等Super VGA卡，滿足您全方面的需要。
5. 容易學易用：抓圖獵人II不但功能強大而且易學易用，您可以用滑鼠加少數幾個鍵就可以輕輕鬆鬆的抓下任何您想要的圖，不必記一堆繁雜的指令。
6. 可設定路徑：抓圖時，不但可以設檔名，更可以指定路徑，抓圖獵人II提供您高達32個字元的長度讓您設定檔名加路徑，讓您存檔更方便。（某些抓圖程式無法讓使用者完全自由指定檔名）。
7. 有錯誤處理：有完整的錯誤處理，決不會因為操作上小小的錯誤導致當機的悲劇，若操作錯誤將顯示錯誤訊息，並可重來，最具親和力。
8. 儲存調色盤：在VGA上可儲存調色盤，保證原色重現。
9. 附轉檔程式：功能選單式轉檔程式，以選單方式輕輕鬆鬆將抓下來的圖形轉成 .PCX檔，方便您在排版、繪圖 ... 等方面的運用。
10. 附秀圖程式：隨抓圖獵人II程式附上秀圖程式及其原始檔，不但可以直接秀圖方便您使用，更附上以 C 語言所寫的秀圖程式之原始碼，不但能讓您了解秀圖程式的寫法和運作，更是有心想學寫作秀圖程式者的最佳參考資料。
11. 檔名可遞增：檔名中的數字可自動遞增，方便您抓取連續圖形時的使用。
12. 圖形方便使用：抓圖獵人所抓下來的.PCT檔，其儲存格式和 TURBO C 及 TURBOPASCAL 內部所使用的格式相同，方便您寫程式。

大宇資訊有限公司

龍門防毒系統（中文版）（3.43版）

一次購買、終身保固，永久免費更新

可支援DOS/Windows/DESQ等多種作業系統

功能特色：

★可偵測超過4000種病毒，並且有效清除1000種以上的病毒，並不斷地增加中。

★只有隨時更新病毒碼，才能防範最新的病毒。

★具有智慧型自我偵測防毒功能，能永保工作正常進行。

★可精確辨認各種病毒名稱及相關版本。

★利用最先進之技術達到快速而且精確之掃描模式。

★可掃描與清除各種類型之病毒 檔案型、開機型、複合型、隱藏型、記憶體長駐型等病毒及最新之變體引擎，病毒產生器所製造的多型病毒。

★最方便的更新途徑，免費透過BBS 資訊或從大宇出版的遊戲中取得防毒碼。

★內建中文操作介面，不需中文系統即可執行，操作最容易。

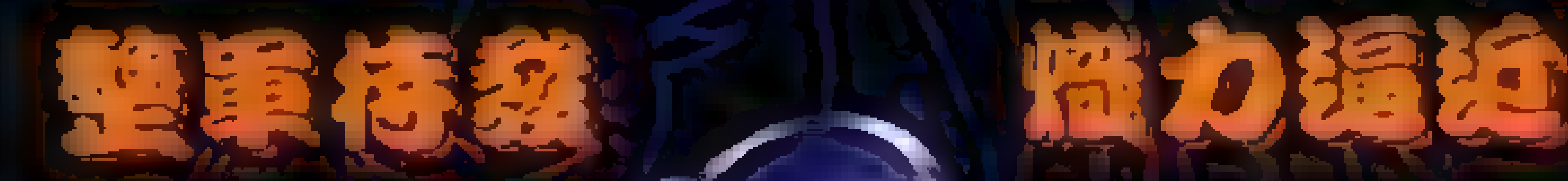
★採用 3.5" 磁片適用於各種筆記型及桌上型電腦。

台北市忠孝東路二段88號8F TEL (02)356-3567 FAX (02)356-0969
服務專線 TEL 02 356-0955

(C) 1994 NORMON ALL RIGHTS RESERVED

系統開發公司
NORMAN DATA DEFENSE SYSTEMS
總代理
雄振事業有限公司

本廣告所提之產品及商標名稱皆屬各該公司所有



炎龍騎士團II

LEGEND OF GOLDEN CASTLE

在羅姆布亞的戰役雖已塵埃落定，
然而，在未知的國度裡仍有着等待解開的謎團，
未知的邪惡仍在天際蠢蠢欲動，
而炎龍血脈繼承者，也將展開新的旅程…

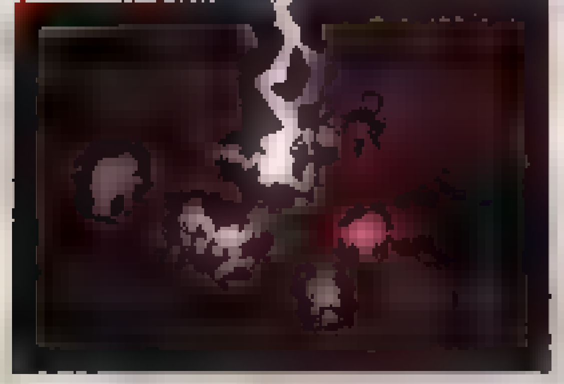
漢堂
高雄總公司 TEL:(07)335-6466 FAX:(07)335-4053
台北分公司 TEL:(02)503-9252 FAX:(02)503-6891

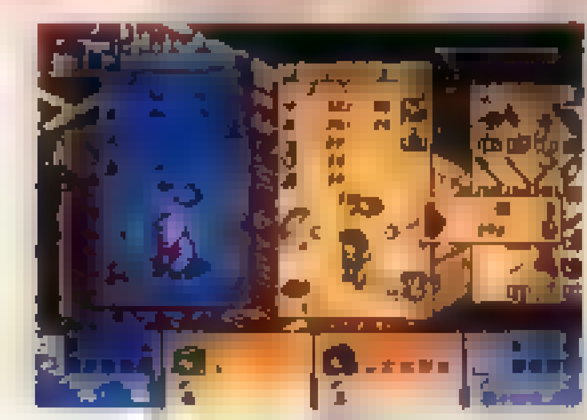
王子傳奇

Romancing Prince

五月登場

新型態SRPG戰略角色扮演遊戲



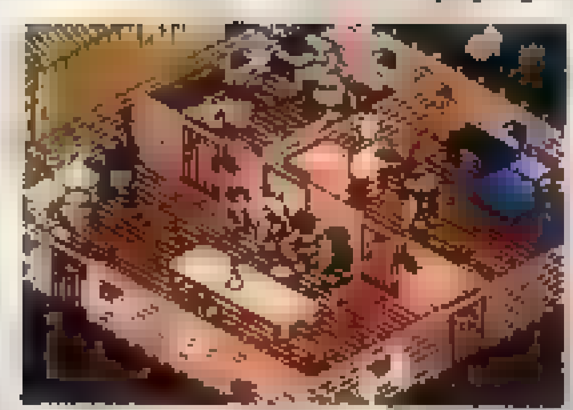


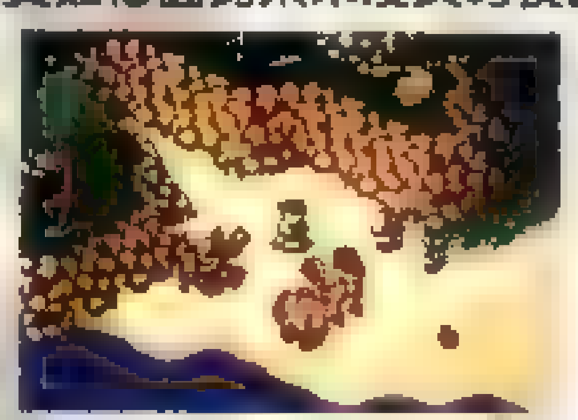
他……被奸臣所害流落異島，不知祖國的安危，

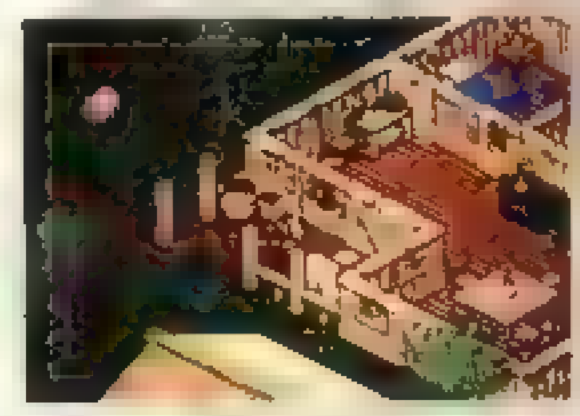
不知自己身處何地，也無人知道他王子的身份，

更甚者～他的國家已被佞臣篡奪！

桑迪王子要如何面對未來漫長的復國之路呢？







高雄總公司 TEL:(07)335-6466 FAX:(07)335-4053
台北分公司 TEL (02)503-9252 FAX (02)503 699)

享受創意的音樂公司

THE FRIENDLY DOGS CD-ROM

不是色情

不僅遊戲

友善的狗

不只音樂

不少畫面

黃品源的做兵心情

黃韻玲下廚做音樂大餐

向吳大維挑戰音樂常識

張小雯的創作生活

和陳珊妮去尋寶

1995 新歌精選點唱機

鄭怡全頻道節目收聽

看刺客瘋狂發飆

吳大維主持「友善的狗」音樂台

友善的狗 II

製作

© 1995

SERIOUS FUN

總代理

"感應背心"帶給您前所未有之真實感
"感應背心"帶來了真實的臨場感
* 此種最先進的磁場感應科技，同時用於美國的國防部隊軍隊
他的特性是可以輕易操作及可與每一種GAME均匹配的
下面是一些玩家對"感應背心"所做的評語：
感應背心
最真實的GAME
"徵求各區經銷商"
* 可輕易的操作使用
* 與所有的GAME匹配
* 可安裝於電視、錄放影機、音樂CD、PC、超任、SEGA……等
* 可调整方便大人、小孩各種大小
* 最先同步享受與美國的國防部所使用的先進科技
CONTRIVER ENTERPRISE CO., LTD.
10FL-10, NO.16, LANE 609, SEC.5 CHUNG HSIN RD.,
SAN CHUNG CITY (TOMSON INDUSTRIAL PARK)
TAIPEI, TAIWAN R. O. C.

中文版英文光碟

內含兩片光碟

龍劍客

第一個真正表現出CD-ROM能力極限的角色扮演、傳奇遊戲類節目！有著"第七訪客"般的真正互動式動畫情境。（截自"PC Gamer"雜誌1994年十月號）一個比暢銷節目"Myst"更加倍精彩的第二代遊戲代表產品！（截自美國"CD-ROM Strategy Plus"雜誌，1994十月號）

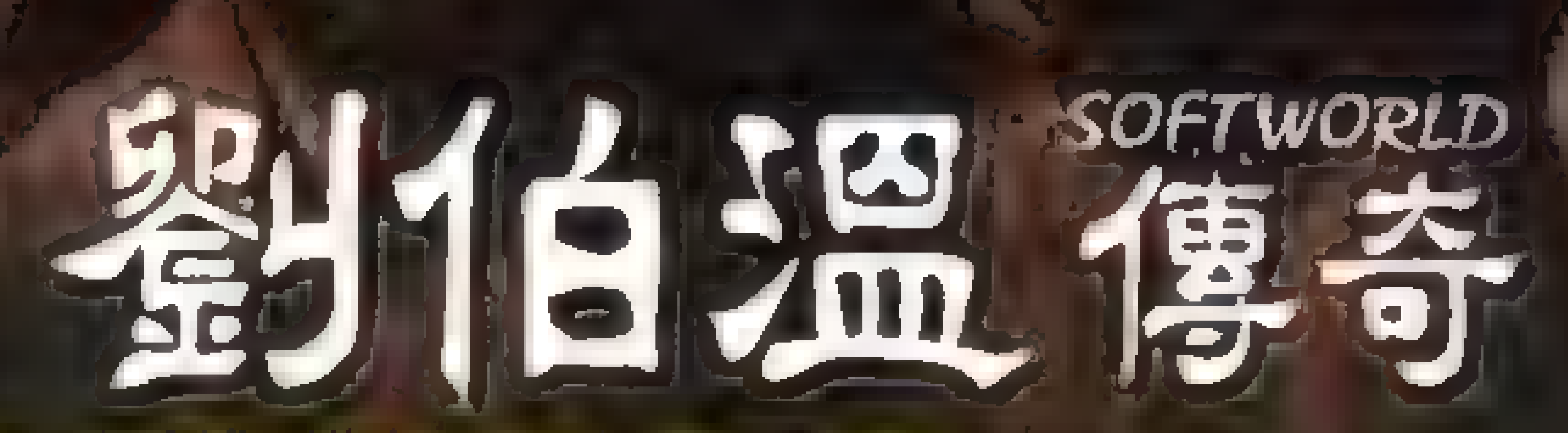
MINDSCAPE

95年二月隆重登場・DOS版

Copyright © 1994-1995 Mindscape International Ltd. Copyright © 1994-1995 Cryo Interactive Entertainment. All Rights Reserved. IBM is a Registered Trademark of International Business Machines Corporation. Mindscape and its logo are Registered Trademarks and Dragon Lore-The Legend Begins is a Trademarks of Mindscape International Ltd. Point Asia, Inc. and its design are Trademarks of Point Asia, Inc. All Trademarks and Registered Trademarks are the property of their respective owners. Manufactured by Point Asia, Inc. under license from Mindscape International Ltd.

總經銷：學道資訊有限公司
地　址：台北市光復北路96號5樓
電　話：(02)579-6800

美國授權製作發行
POINT ASIA, INC.
美商邁點有限公司台灣分公司
電話：(02)758-8758



風水、推背圖、星象、中醫、密宗、易經
您對浩瀚無涯的中國玄學所知多少？
在『劉伯溫傳奇』中，我們將傾囊相告，為您滿足好奇心

太極

軟體世界 SOFTWORLD

P.O. BOX 28-34 KAOHSIUNG, TAIWAN

瑪莉賽車

WACKY WHEELS

風靡全球的瑪莉賽車來囉！
十二種造型風趣可愛，動作流暢
高速3D環繞視野！
可單人玩，也可兩人同時玩

適用：IBM PC 386或以上機種
操作：鍵盤/搖桿/滑鼠
音效：聲霸音效卡/MT-32/GUS/GM

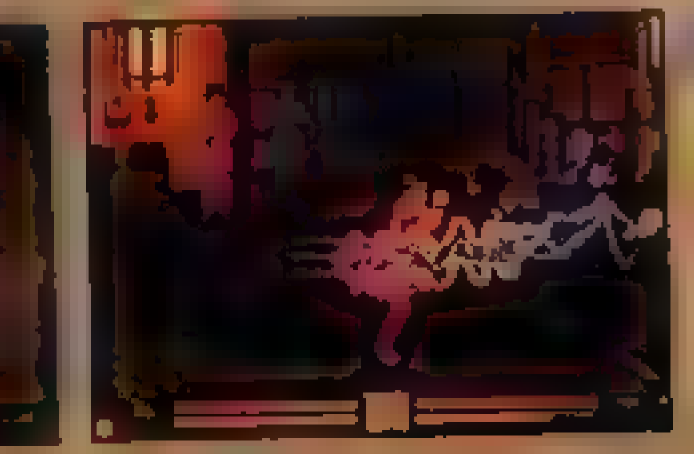
Al-Qadim
Advanced Dungeons & Dragons
2nd Edition
COMPUTER GAME
THE GENIE'S CURSE
阿拉丁傳奇
精靈魔咒
SSI

金庸群俠

軟體世界
智冠科技有限公司
製 作 發 行

或許您玩過許多格鬥遊戲，卻未當過金庸筆下的武俠人物！
或者您從未玩過格鬥遊戲，更該領受金庸人物的意氣風發！

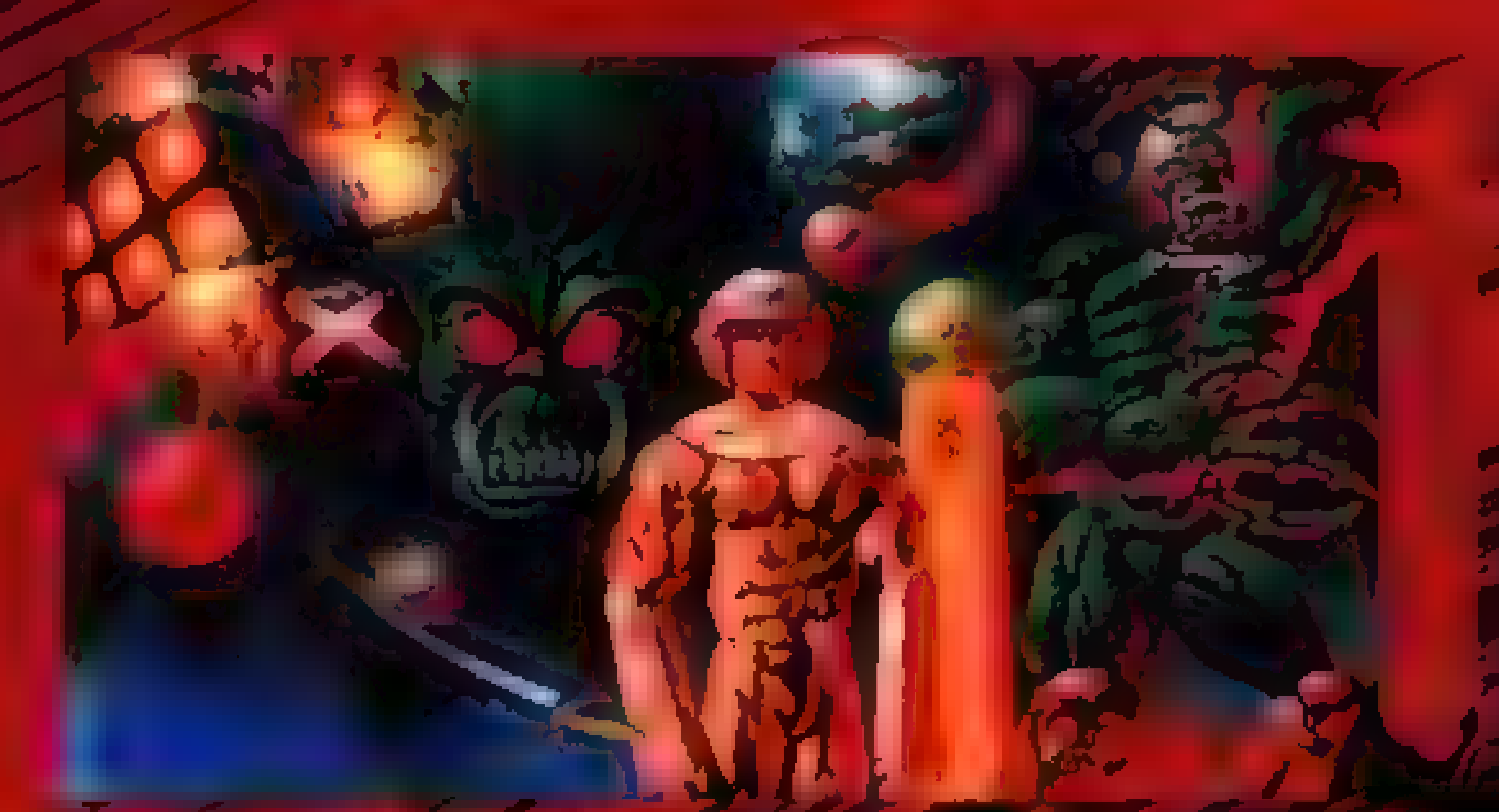
看 令狐沖 劍下的浪劍式、離劍式、破劍式、撩劍式有何巧妙？
看機智的 韋小寶 如何用化骨綿掌抵擋對手凌厲的攻勢？
看 張無忌 的九陽神功究竟有何驚人之處？
看金毛獅王 謝遜 的七傷拳、混元霹靂掌施展時的威力！
看身懷一陽指、凌波微步及北冥神功的 段譽 對敵時的風采！
另有 任我行、楊過、東方不敗 等多位武林高手等你過招！



INFERNO

地獄戰機

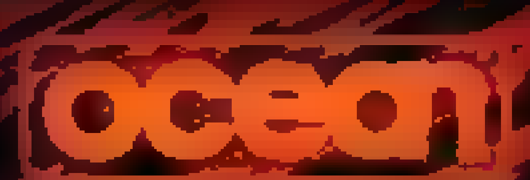
帶你航向奇異的星際之旅！



專業製作模擬遊戲的OCEAN公司，在繼TFX之後，又再次把飛行模擬遊戲的場景拉到外太空，一個超高科技的星際戰場。

在遊戲中，製作小組運用最先進的3D繪圖技術，創造宇宙中最具爆發性的太空對戰模擬遊戲，你將駕御太陽系中最具威力的太空戰艦「地獄號」，以對抗邪惡的異形入侵者。

「地獄戰機」是個全新型態的3D模擬遊戲，在遊戲中將可以體驗在無重力狀態下的飛行，以及在深邃太空、不同行星體系的外太空旅程，你的行動將決定你未來的遭遇，而且每次都不相同。

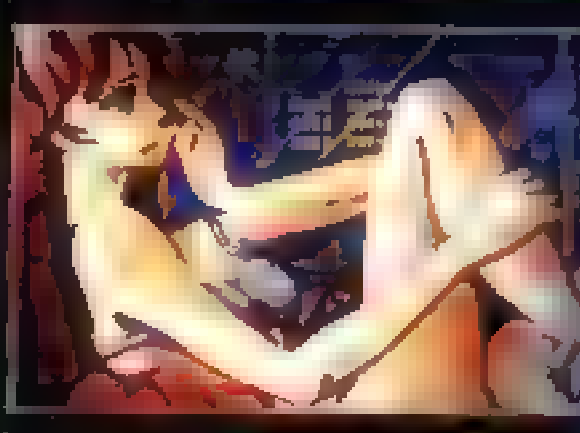


明日之星

超級醫生

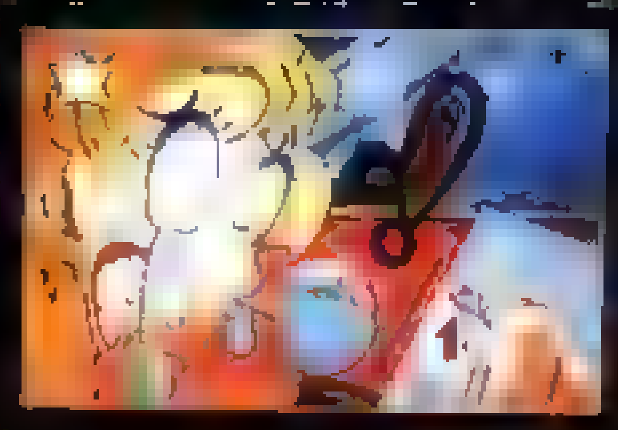
本年度

最瘋狂



、最爆笑、

最有看頭的遊戲！



預定84年3月瘋狂上市；敬請期待！

除了已有的內科、外科之外新加整型科、婦產科及精神科，挑戰更大，內容更豐富，笑料更多，畫面也更有看頭。

全中文化醫療模擬策略遊戲，考驗玩家的智慧、醫術、氣度。

多名具有天使般面孔及魔鬼般身材的美少女護士，任憑上下其手

……種的各式醫療器具，笑料十足，讓您一路笑到底。

鷹揚資訊有限公司
YING YONG INFORMATION CO., LTD.
台北市昆明街232號
電話：(02)3890620
傳真：(02)3890684
郵政劃撥12411570 戶名：鷹揚資訊有限公司

誠徵工作伙伴 請洽（02）389－0620 開發部 郭小姐

ENGAGE ERRANDS
魅惑美天使
魅惑の使徒
普通級,限制級同時發售!!!!
這豔全是年輕的美少女戰士,須擁有一個卓越的領導者來
指揮她們,打倒邪惡勢力!!!
工作性質說明:
RPG
天堂鳥資訊有限公司
TAN TON NERW INFORMATION CO., LTD.
台北縣新店市
6F NO.8 ALLEY 59 LANE 42
MIN CHANG ROAD HSIN TIEN CITY
TAIPEI SHIEN TAIWAN R.O.C.

高解析度畫面
同時發售!!
3月份
麻將情趣屋Ⅱ
天堂鳥資訊有限公司

首次日本98系列遊戲與台灣同步發行之創舉

"光明聖使團"

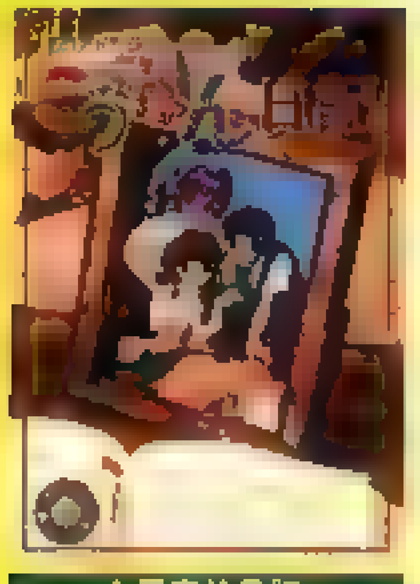
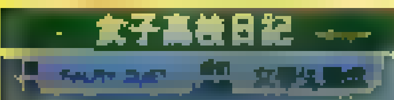
期待您的加入!!!

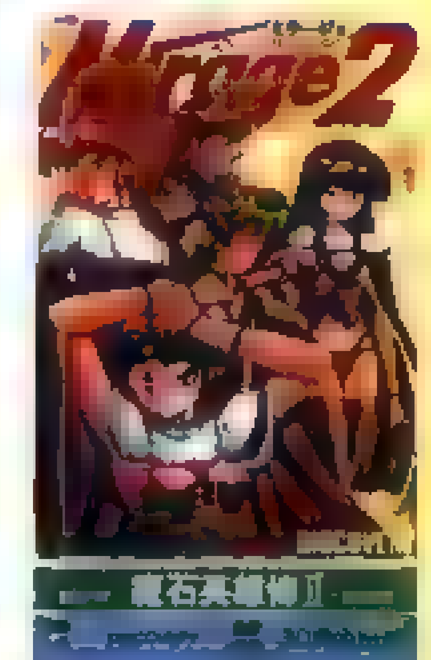
恐怖大王奪走了世部界的文明[illegible]
荒廢的世界 慢慢地恢復了秩序 那時突出[illegible]
[illegible]有點迷糊的傳教師和他的隨從 展開[illegible]的傳道 旅程[illegible]

Mission

[illegible]創四人組獨創
終極的RPG世界
由喜劇式人物展開
激烈戰鬥演技!!

GREAT株式會社授權代理



日本98系列遊戲IBM中文版,95,,新片強力預售!!!
不是猛龍不過海,每支都是精典之作,讓你熱血沸騰,如癡如狂!!

瘋狂玩家!!絕對注意!!

天堂鳥資訊BBS站 3月強力登場

獨享中文

繼金庸小說電腦遊戲化後

智冠科技對中華兒女的另一貢獻

4張光碟 + 4張磁片 - 中文版

全球好評 銷售數量節節上升

另售中文訊息資料升級版

超低建 $1,150享受舉世獨特的

文互動式 冒險遊戲

◎全中文訊息本土性版本

◎人性化互動式簡易操作介面

◎高傳真16bit 22Khz原曲重現

◎創新線上遊戲提示功能

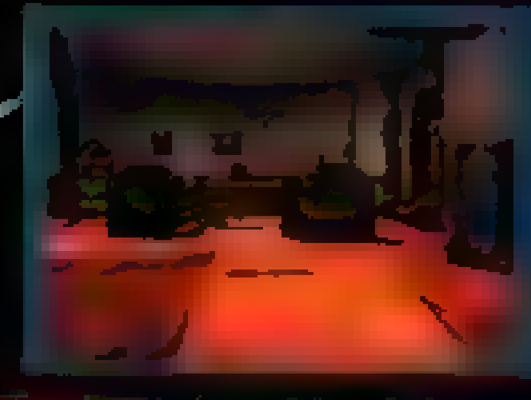
◎好萊塢巨星真人擔綱演出

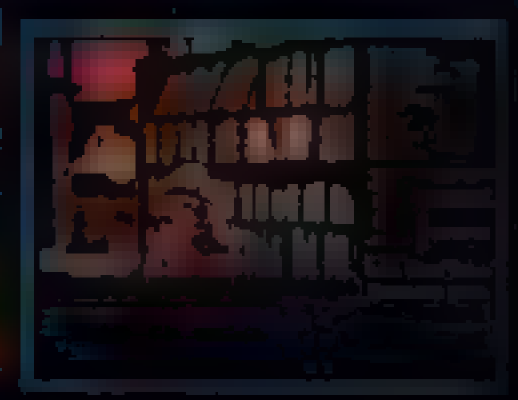
◎全程3D人物場景瘋狂表現

◎全面語音 文字訊息同步表達

UNDER A

Moon





ACCESS

冒險休閒世界

代理發行

高雄市民壯路61號

服務電話:(07)384-1505

機場總動員

AIR HAVOC CONTROLLER

CD ROM

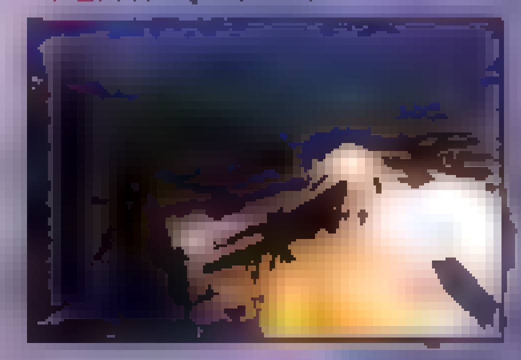
■淋漓盡致的3D動畫模擬飛航遊戲。
■有25種不同性能的飛機提供選擇駕駛。
■二個主要大型機場，十五個以上停留站。
■自行設定遊戲的難易度，以15～40分鐘內操控10至50架不等的飛機…等。
■以偏實3D動畫詮釋起飛、降落，突發狀況。
■可欣賞40分鐘以上3D動畫表現的所有飛行過程可能發生的種種情形，及60張靜態的飛行圖片。

TRIMARK

◆真實塔台操作視窗

◆操作不當失控情形

◆逼真的爆毀場面



●徵工作伙伴 1 美工編輯 2 3D動畫人員 … 了

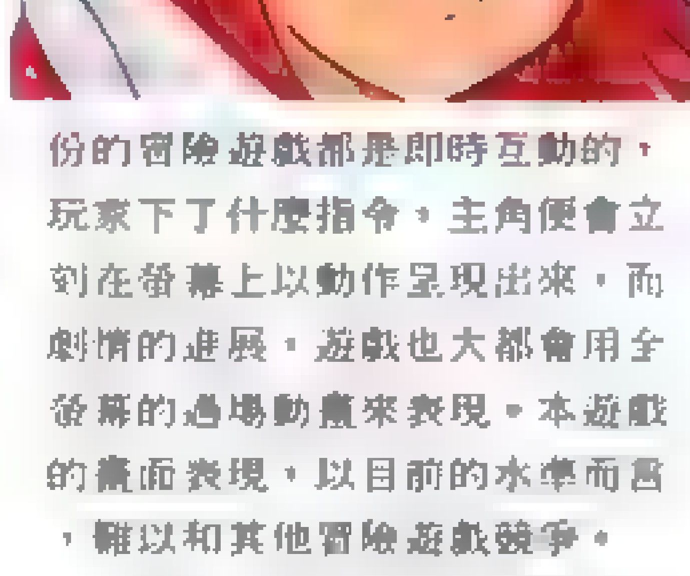
彩虹高科技股份有限公司 台北市忠孝東路二段88號5F-2 電話 02 356 9.66 傳真 02 391 2484

九藝九五金豬年開心巨獻
帶領您縱橫星際爭霸未來
買一送二超値享受
THE COSMIC TYCOON
版
星際大亨
九藝資訊股份有限公司
新竹市食品路429號2樓
Tel:(035)221820 Fax:221820

魔族記事

出版公司／天堂鳥

本文作者／羅　蘋



本遊戲乃由日本遊戲中文化而來，故事的緣起大致是描述主角因爲追捕嫌犯，在沒有任何防備和選擇的情形下，被迫傳送到魔界，一個充滿了怪物，魔法和驚奇事物的另一空間。

【遊戲畫面】

可印地亞的地圖

遊戲進行時的畫面，約占整個螢幕的四分之一強。而大部份的畫面，又以表現〝H-game〞的特〝色〞和劇〝情〞爲着墨處。畫工的表現尚可，但和時下其他 DOS/V 的遊戲比起來，並不算是非常的出色。畫面小倒也無所謂，本遊戲的另一個〝突出〞之處，就是考驗玩家的想像力（講白一些就是美工偷懶）。因爲時常會令玩家感到莫名其妙的是明明戲情已描述進行到了主角跳下水中救美，但畫面還停留在主角騎在鳥背上……畫面的呈現是靜態的，而且和劇情的推展並不是非常連貫配合。

在目前的遊戲軟體中，大部份的冒險遊戲都是即時互動的，玩家下了什麼指令，主角便會立刻在螢幕上以動作呈現出來，而劇情的進展，遊戲也大都會用全螢幕的過場動畫來表現。本遊戲的畫面表現，以目前的水準而言，難以和其他冒險遊戲競爭。

關於〝賣點〞所在：清涼養眼圖片自然是少不了的，而由於此爲玩家購買與口碑的焦點所在，所以自然有一定的〝水準〞（達到讓玩家流口〝水〞的標〝準〞！），不敢大意。從頭到尾，倒也令人有沒有〝冷〞場的感覺。

【遊戲介面】

遊戲中的進行畫面

這是本遊戲最大敗筆之處。玩家只是利用滑鼠在螢幕上有限的幾個指令中排列組合一番，嘗試出其正確的順序，才能讓遊戲繼續進行下去。遊戲已內建有固定的攻略過程，不但是單線，而且各事件的先後次序，甚至先進行哪個動作，都是單向性的，讓玩家感到有不合理的限制與沒有意義的嘗試。爲什麼不能先〝觀看〞後再〝思考〞呢？爲何一定要先〝××〞再〝××〞呢？這些問題，或許連作者也回答不出來吧！

文字訊息的顯示速度雖然可以加以調整，但對於整體的進行影響不大，又無法按ESC或滑鼠右鍵跳過，容易讓人有生厭的感覺。

【遊戲性】

憑心而論，除了戰鬥場景以外，本遊戲幾乎沒有讓玩家有任何自己動腦筋思考的地方，只是盲目的按鍵，看著文字一行一行的顯示出來，再繼續嘗試下一個正確的按鍵指令。就互動性而言，本遊戲可以說是〝零〞，筆者十分希望本遊戲可以增設一個〝自動進行遊戲〞的選項，讓玩家

戰鬥模式畫面

的滑鼠或鍵盤有更長的使用壽命，也節省玩家的時間。

文字的數目不少，故事情節也還算完整，但可惜的是其中有些錯字和前後互相矛盾的名詞，中文化的過程固然艱辛，若在校對時更嚴謹些，或許能夠讓中文化後的成品更加完美。

戰鬥場景的簡陋，也是再次考驗玩家想像力的地方。遊戲只有秀出一張敵人的全體靜面圖，完全沒有施法，揮動武器等特效表現。雖然如此，但戰鬥的難度卻頗高，若不祭出修改工具，打上一、二個小時（一場戰鬥！）是常有的事。關於這部份，筆者認為遊戲如此的設定除了拖延玩家的時間外，根本不具有任何的意義。

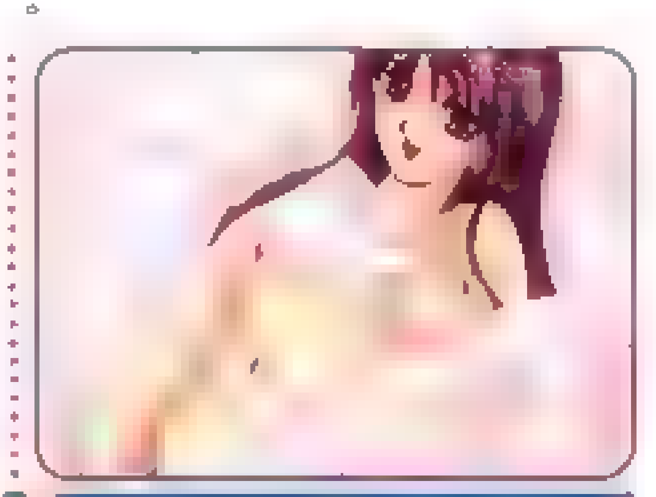
【十八禁?!】

似乎從〝眼鏡蛇任務〞（Cobra Mission）開始創風氣之先後，許多遊戲開始有了憑身份證影印本購買或換取升級套件

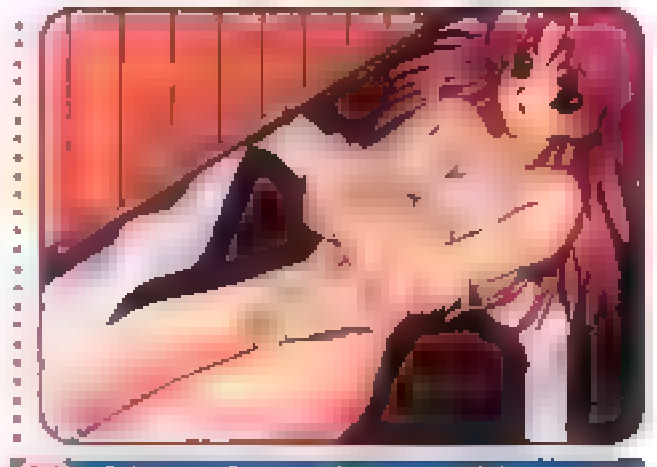
✲體弱多病的露西亞

的設計。這些〝升級套件〞不外是對於已〝驗明正身〞大於十八歲的玩家，提供了更加煽情的圖片。

當玩家以一般的〝普通級〞進行遊戲時，在某些關鍵時刻，雖然會秀出一些養眼清涼圖片回饋玩家的荷包付出，文字的內容也有相當程度的挑逗性，但螢幕卻會打出〝限制級內容！本普通級不宜顯示〞的字樣，令追根究〝底〞，苛求完美的玩家，心中總有少了那麼〝一點〞的感覺，為免遺憾終身，成年的玩家會趕忙跑出去影印身份證，未成年的玩家則會跑去向哥哥叔叔借身份證，或是先偷爸爸的身份證，或是先偷爸爸的身份證來應一下急。


✲莎娜娃的妹妹莫諾娃

當他們盡了千辛萬苦，終於取得了升級套件，安裝完並進行遊戲，又費盡了千辛萬苦來到了關鍵時刻，只見小小一台十四吋螢幕前擠滿了許多人，還有人看不到搬了張高椅子站在上面，大家摒息以待，只為了心中對〝藝術〞的那份難以壓抑的渴望；對未知事物多了那麼〝一點〞的好

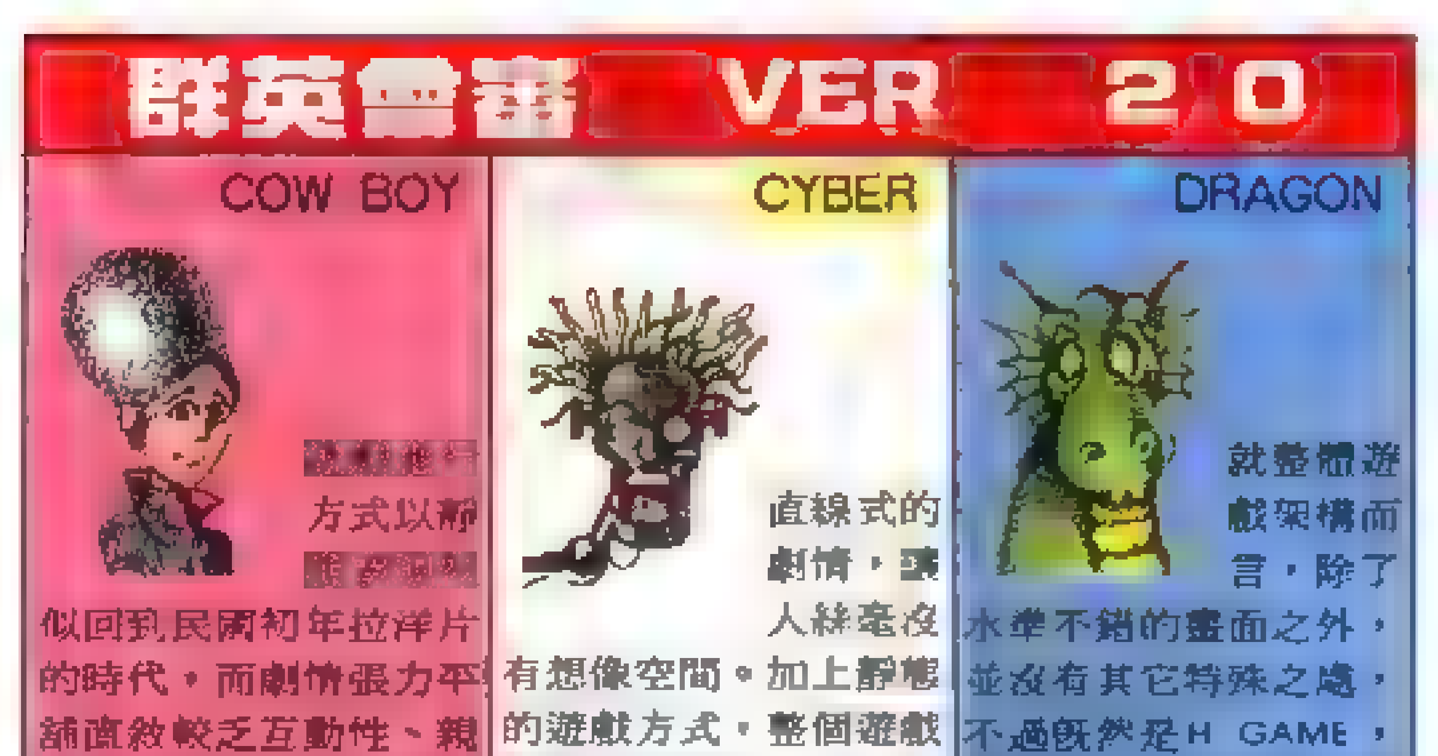

✲陪伴主角身側的莎娜娃

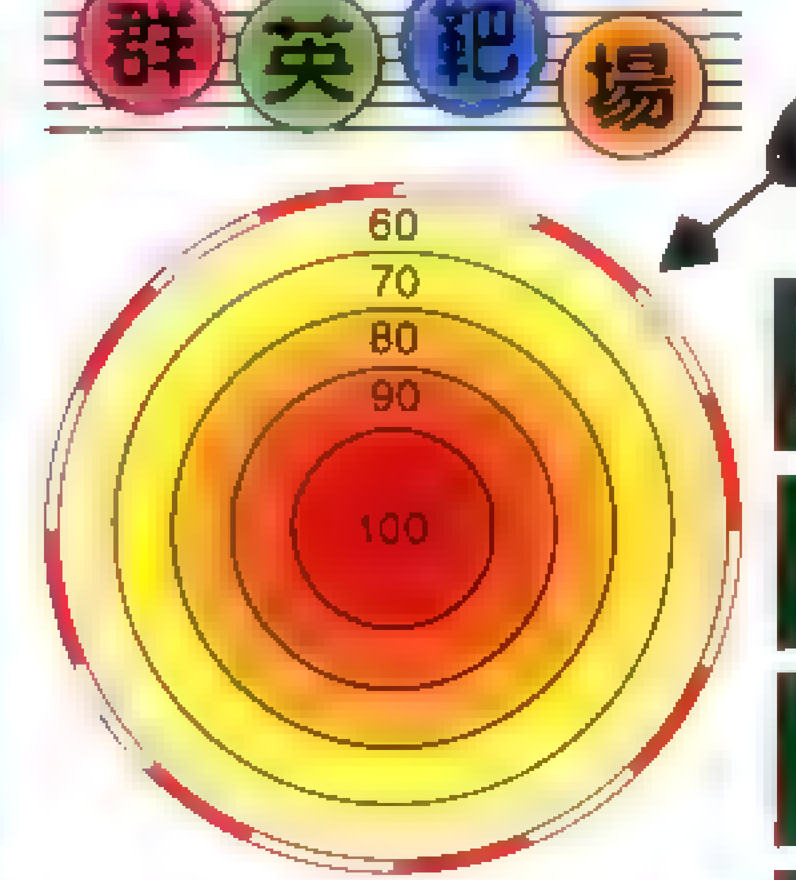
奇……。

結局是站在椅子上的那個人摔了下來，骨斷筋折，因為所謂的〝升級套件〞在養眼圖片方面〝一點〞也沒有增加，只是在文字上增加了更多露骨的描述，以及把原圖形遮蔽的衣物去掉而已，嚴格說來，圖片並沒有新增。

【結論】

由於〝魔龍紀事〞是個典型的〝H-game〞，玩家的購買動機和遊戲的賣點都在於穿插其間的清涼畫面。劇情完整，但對白幾乎充滿了性暗示和挑逗性的兩詞。沒有互動性，玩家只是重覆某些單調的按鍵動作。對於只想看精彩畫面的玩家，尚可一試，而有著想換取升級套件的玩家，最好是有豐富的文字想像力，或是預先調整心中的期望，否則可能會大失所望！





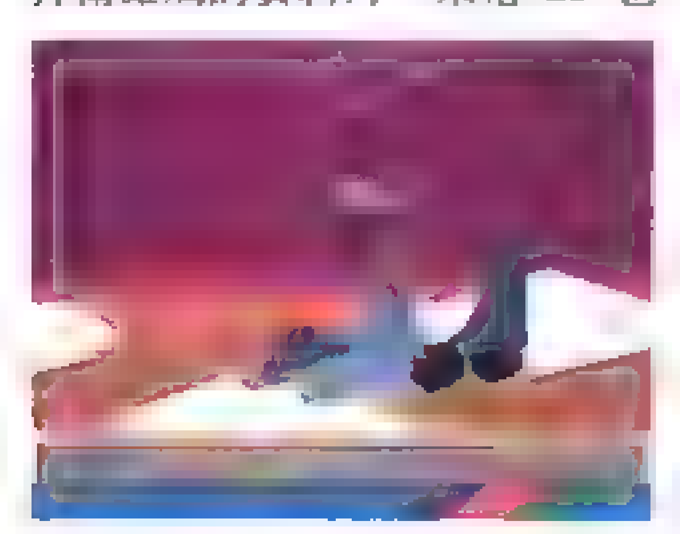
米格29

●出版公司／第三波

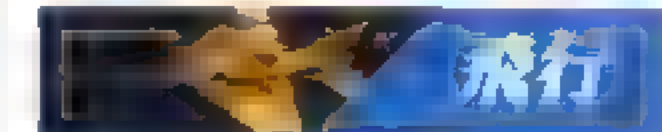
本文作者／CRAZY JOHN

米格 29 （MIG-29 DEADLY ADVERSARY OF FALCON 3 0）是 Spectrum Holobyte 公司繼捍衛雄鷹 3 0 （FALCON 3 0），推出的第二套同系列作品。遊戲的主角，由美國空軍的主力戰機 F-16 ，改為前蘇聯所研發出來，最先進的戰機 MIG-29 。讓酷愛飛行、想駕蘇聯最新戰機的玩家們，多了一個新的選擇。

米格 29 的基本遊戲架構，是沿用自捍衛雄鷹 3 0 ，重要的部份如紅旗訓練（Red Flag）、ACMI 、會戰模式都沒有太大的改變，熟悉捍衛雄鷹的玩家應該能在很短的時間內適應這套結構。除了基本架構，戰役也沿用前作，並沒有新的戰役加入，只不過你所扮演的角色，換成以往敵對的那一方，例如在中東，你將爲海珊效命對抗美國爲首的聯軍部隊；在巴拿馬，你將與西方政府爲敵，目的是爲了讓中美洲依循自己的意願改變。所有的情勢都和以前一模一樣，只是情報的觀點轉換了。空中和地面的作戰單位也沒有更新。如果你有購買捍衛雄鷹的資料片，米格 29 也能使用。



難道米格 29 只是把敵我地位對調，飛行模式換一換而已嗎？當然不是，米格 29 只沿用了基本的架構和資料，遊戲的核心—米格 29 所獨有的特性，比起前作，有著重大的不同。



米格 29 和 F-16 最大的相異處，在於兩者採用不同的飛行控制系統。 F-16 使用了先進的線控飛行系統（FLY BY WIRE）所有的飛行指令，都需要透過電腦，轉換成實際的動作。因為有了電腦的輔助，使飛行控制變得簡單許多，許多危險的動作，例如大角度的翻轉、或是可能危[illegible]作，也能事先被電腦消除，避免危機的發生。

相反的，米格 29 採用的是古老的機械控制系統（Hydraulic Flight Control），飛行員的操作動作，直接反應到機體的動作上，當然，如果你作了過大的動作，氣流將會毫不留情的撕裂你的飛機，或是把你給擊昏了。不過如果能適當的操作這套系統，將能讓米格 29 發揮比 F-16 更出色的性能，例如低速大攻角的飛行姿勢，往往能使你在劣勢中反敗爲勝、掌握勝利的契機。不過想要適應甚至靈活運用米格 29 的控制系統，可不是件容易的事。你會發現，就算你不動操縱桿，飛機仍會不規則的上下左右擺動。當你試著左右旋轉時，慣性會拉住你的機身。除此之外，你必須非常細心的修正每一道飛行控制，讓你的飛機能維持一定的飛行姿勢。尤其當你的飛行速度逐漸加快時，這個修正的動作更爲重要，稍有閃失，會讓你陷入萬劫不復的境地。

如果你飛慣了 F-16 ，不能適應這套「原始的系統」，只要把飛行控制選項切換回 easy 模式，電腦就會幫你修飾每一個動作，就像你以前飛 F-16 時一樣，不過這就失去飛米格 29 的樂趣了，筆者建議你儘可能去適應這套系統，你會發現許多以往被視爲不可能的特殊動作，都能輕而易舉的做出來，作戰時，也能輕易搶到良好的攻擊位置。如果你是一個不折不扣的模擬飛行迷，你會愛死這套系統，因爲這和真實的情況相差無幾，就好像在操作一架真實的飛機。就程式寫作的技術上來說，真實的情況反而難模擬，到目前爲止，筆者還沒見過有任何飛行模擬遊戲在飛行控制上，能達到米格 29 的水準。

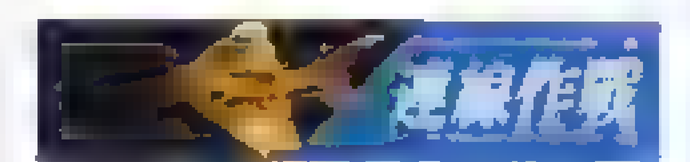
航電系統

米格 29 上的航電系統和以往我們所熟悉的美式戰機，截然不同。不同於 F 16 ，米格 29 上大量使用指針式的儀表，無論高度表、速度表、G 力表、攻角計都一樣。乍看之下，你會覺得米格 29 實在是落後，可是越簡陋的機械，損壞的機率越低，相對於 F-16 ，米格 29 儀表失靈的機率可能要小的多。除了 ECM 之外，大部分的儀表你都可以在

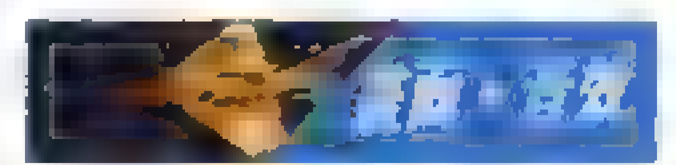
主畫面找到，還算滿方便的。米格 29 搭載了四項 F-16 所沒有的裝備：米格 29 的 30mm 機砲擁有一個雷射測距儀，他能偵測敵機的距離，並能在適當的時機自動射擊，這讓肉搏戰的機砲命中率大為提昇，尤其當你碰上難纏的敵機，飛彈都會被反制掉的時候更是好用。第二是米格的 ECM裝備是內建的，也就是說米格 29 可以不用外掛 ECM 裝備。第三是飛行頭盔上的鎖定系統（Helmet Mounted System HMS），這讓飛行員在 HUD 之外依然能標示出敵機，當纏鬥時特別好用，因為當你發射飛彈時不用一直費力的把敵機維持在 HUD 中。最後，也是最重要的，是米格 29 上有一套紅外線搜尋追蹤系統（Infrared Search and Track system IRST），它能讓你在不被敵機雷達發現的情況下，咬住敵機。

不過再處理 HMS 和 IRST 時，程式出了一點小小的問題：當你把 Padlock 視野切換成 Forward 視野時，IRST 會放棄當時鎖定的目標。另外，遊戲中的 IRST 能輕易的追蹤到 60 英里外的目標，這在真實情況中是不可能的！

雖然米格 29 號稱是多用途戰鬥機，可是在遊戲中，它仍然被定位成空優戰機，空戰任務遠多於地面任務。在捍衛雄鷹中，任務可以包含八個地面攻擊點，可是在米格 29 裡頭，只能設定六個，而且只能使用一枚飛彈、炸彈或是火箭，這意味著你必須謹慎選擇地面攻擊時所攜帶的武器，否則地面攻擊任務就有極大的可能性會失敗。除了武器上的限制外，地面攻擊的編對也被限制了，而且也沒有反雷達、反艦飛彈可供使用（筆者猜測可能是因為蘇聯沒有這類武器吧）。



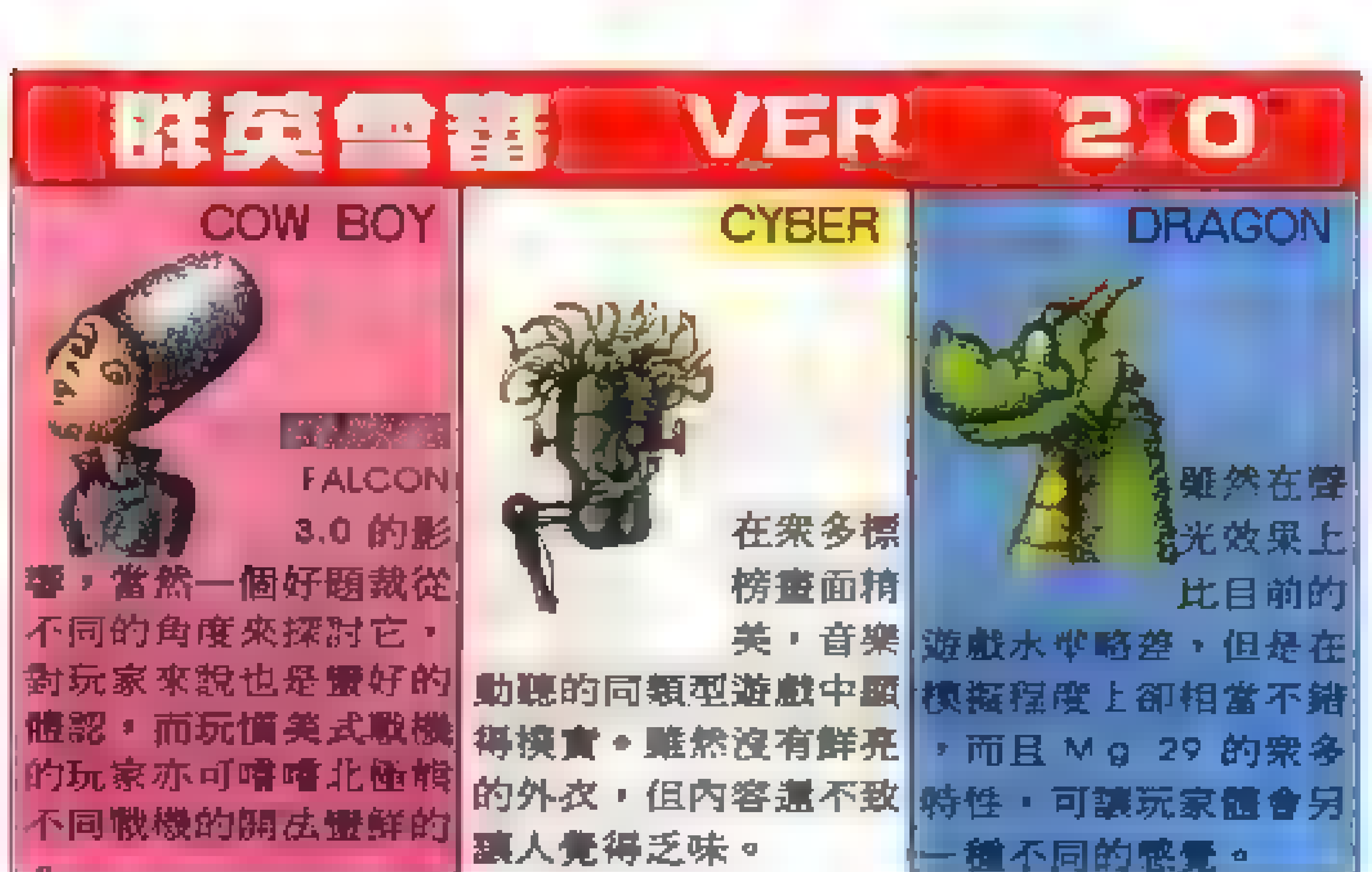
在捍衛雄鷹設計之初，就被設計成可以透過網路連線對戰或是合作攻擊，米格 29 也了承襲這個系統。你可以選擇多人對戰，或是多人一起出任務。當初捍衛雄鷹剛推出之際，曾因為連線程式的問題，造到玩家的抱怨。經過一段時間的改良，這套連線的系統已經相當穩定了，雖然偶而還是會有出差錯的情況出現，不過一般上說來，出問題的機率不大。現在網路愈來愈發達，遊戲預備網路連線能力似乎形成一股潮流，最近新推出的遊戲很多都具有連線對戰的能力，例如 DOOM，WAR CRAFT 等等。比起愚笨的人工智慧，活生生的人類對手似乎有趣多了（尤其當你痛宰對方時）。



這大概是米格 29 最弱的一環了。嚴格說起來，米格 29 算是一年以前的產品，以當時的水準來說，米格 29 的畫面水準算是不錯的。可是以現在的眼光看起來，就顯得有些落後。米格 29 採用最原始的多邊形架構出所有的飛機、地面部隊、房舍、還有地形，現在的遊戲動輒打光、算陰影、貼圖，單純的多邊形似乎相當的簡陋。相對的，米格 29 的硬體需求就沒有那麼嚴苛（比起一般的飛行遊戲），設備比較差的玩家還是可以在米格 29 中找到飛行的樂趣的！

音樂和音效也只能算的上是一年前的水準。音樂方面，米格 29 支援 ADLIB、SOUND BLASTER、MT-32（不是General MIDI 喔），樂曲的曲風還算符合遊戲的氣氛。至於音效，該有的都有了，可能就是品質差了點。

總括說來，米格 29 是個相當不錯的好遊戲，無論是以一年前或是現在的角度看來。雖然在畫面跟音效上米格 29 顯得有些簡陋，不過遊戲內在的品質卻十分優良，比起再在坊間充斥虛有其表的遊戲來說，還是非常值得一玩的。



群英靶場

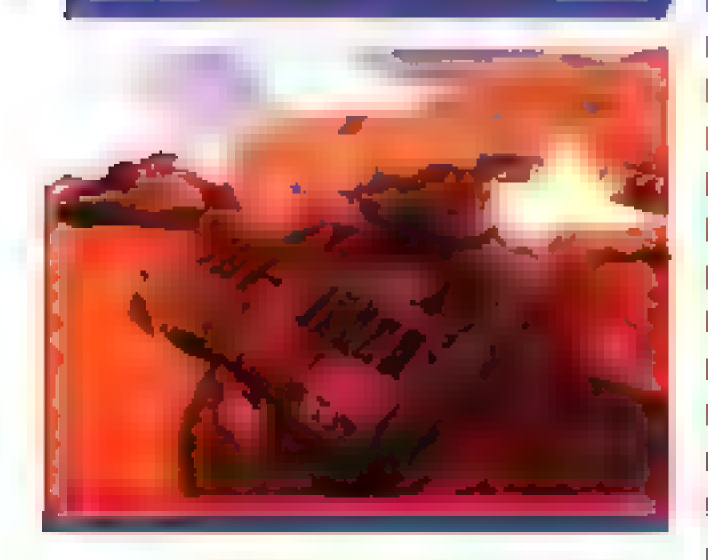
60
70
80
90
100

ARMORED FIST 鋼鐵雄師

出版公司／第三波

本文作者／RXZ

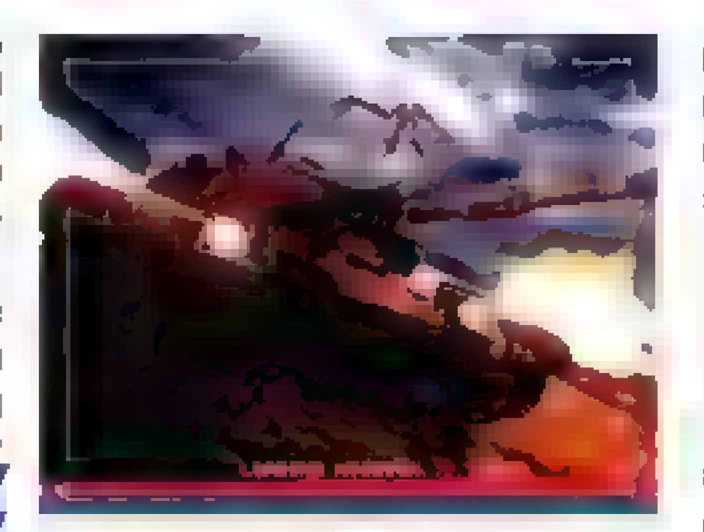
地上最強



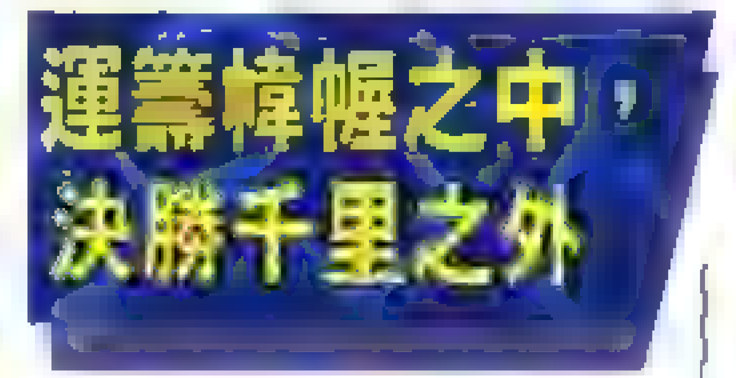
一年多前，NOVALOGIC的卡曼契穿越在PC的天空中，今天同樣由這家致力於模擬遊戲的公司，為玩家提供了在山川河谷間、平坦的開闊地上奔馳的機會，為陸地上最強的戰鬥武力作歷史的見證。雖然第三國際的龍頭老大—蘇聯解體了，但是在獨立國協的各個小國為了平衡國家支出，不斷地出售國內過多的防禦武力，難保有一天你不會在海峽的彼岸見到蘇聯製的坦克，到底是美軍的強呢？還是蘇聯的呢？那就要看你的表現了！

沙漠之狐

在二次大戰中，德國的名將—隆美爾（Rommell），以其轄下的第七裝甲師橫掃歐洲戰場，靠著德製的三號戰車突破了著名的馬其諾防線，把英法比聯軍打



了個措手不及，雖然德製的戰車沒有法製的Somuas式騎兵戰車快，而且裝甲的厚度也比不上英國的Martildas式步兵戰車（德軍的三十七公厘戰防砲對它簡直起不了什麼作用），不過靠著幾個名將，像古德林、隆美爾等人的優秀指揮調度，德軍在劣勢中往往能夠化險為夷，而在短短的幾個月內以閃擊戰的的方式，以不到3萬的兵力俘虜了百萬聯軍，迫使英國皇家子弟兵狼狽地渡過英吉利海峽退回倫敦。在戰場上士氣是決定勝利與否的重要因素之一，而全身被覆著黑黝黝裝甲，塗上迷彩的戰車正是激勵士氣，象徵勝利的戰鬥勁旅。東北失陷的原因很多，其中之一就是國軍的機械化師團和裝甲旅因春初雪融行軍困難所致，身為戰車連隊指揮官的你，這次有機會做即時的指揮調度，打一場漂亮的陸地戰役，決定誰是真正的鋼鐵雄師！



運籌帷幄之中，決勝千里之外

在鋼鐵雄師中隨著戰役的進行，你可能是戰車的操作兵，也

可能是戰車連隊的指揮官，你隨時都可以從戰略地圖上得知部隊的動向，也可以馬上跳上戰車（時空轉移？）給敵人來個迎頭痛擊，如果你老是喜歡一個勁地往前衝，最好先替自己準備好一副上好的棺木和一面國旗，雖然你的裝修兵能力很強，他會儘快地搶修損壞的部份，但是戰車的裝甲可是挨不起幾枚對地火箭和穿甲彈的造訪喲！不管你選擇美軍的M1A1艾布蘭戰車、M3布萊德雷裝甲運兵車或者是蘇聯的T80坦克、BMP裝甲運兵車，千萬要記住，你必須以有限的武器，擊毀橫在你面前的阻礙，它們可能是戰車的殺手—砲兵團，也可能是棘手的空中武士—武裝直昇機，然後，完成你的任務，絕對不要沒命地追著敵人打，選定正確的目標加以攻擊會比你做了一大堆白工有效得多，如果你想擁有輝煌的戰績，確定你保有完整的兵力以進行接下來的難關！

真實的地形

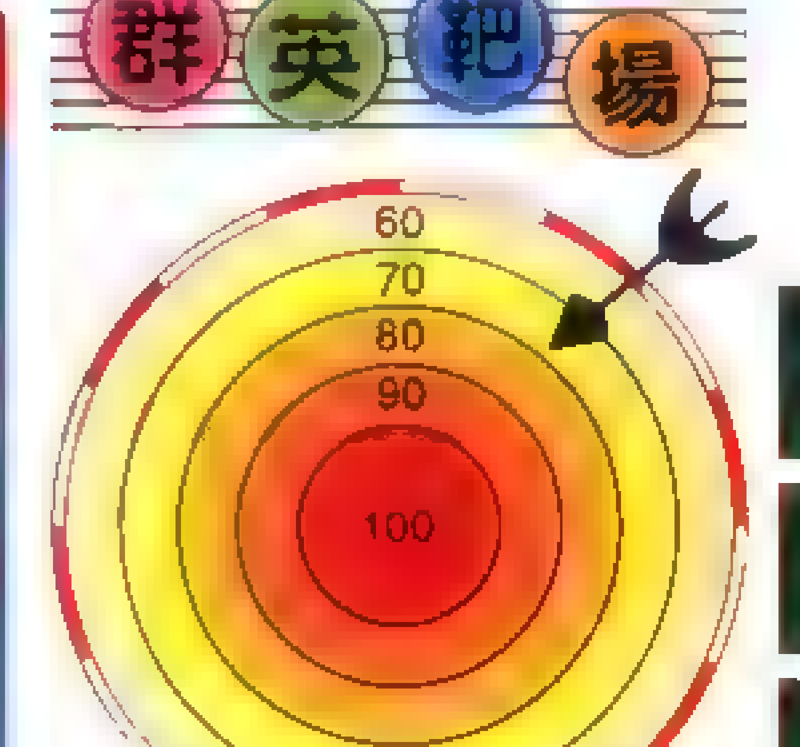
坐在戰車裏，除了引擎隆隆的運轉聲之外，偶而可以聽到 CONTACT 的警告聲，接下來就是砰的一聲，「中彈了！鎖定！發射！命中目標！摧毀！」基本上模擬戰車困難的地方就在於複雜的地形，雖然 NOVALOGIC 標榜了所謂 Volume Pixels 的貼圖技術，但是畫面依舊是花花的，反而不像向量繪圖那般清爽，值得欣慰的是他們作到了筆者認爲最困難的地方一地表高度，在鋼鐵雄師中地表高度的模擬相當地價實，雖然有時也會有點奇怪的現象發生，但是當戰車經過小丘、山谷時，你會發現敵人時隱時現，戰車隨著地形的高低起伏也會上下左右振動，當你發現敵人向他還渾然不覺時，只要抓到一個隱蔽的制高點，狠狠地給它幾砲，你就會看見一團濃煙昇起，滿足殺戮的快感，當然，那個被轟的人也可能是你，雷達幕上不一定能看得見每一部敵軍戰車的所在，它隨時可能從你的後面開火，而且遊戲中的音效表現相當具有衝擊性，建議你換組重低音的喇叭，然後把 BASS 調大一點，這樣你一定可以完全感受到人在戰車裡的鐵銹味！

簡陋的手册

非常遺憾的是，比起市面上的許多模擬遊戲來說，鋼鐵雄師的操作手册顯得有點寒酸，一個複雜的操作系統通常會有所謂的快速參考表，但是它卻沒有，大概是程式設計師認爲滑鼠介面綽綽有餘或者是認爲我們的玩家都是裝甲部隊的退伍軍人，不但如此，就連使用的戰車資料也付之闕如，只有遊戲中幾張簡單的黑白照片濫竽充數，同時以筆者接觸過的模擬遊戲來說，鋼鐵雄師的任務似乎少了許多，讓人懷疑出片公司的心態，筆者猜想大概會循卡曼契的的模式，出上幾片資料片吧？筆者希望在資料片中可以見到更多可供選擇的戰車和任務，才不會讓玩家有種半調子、被騙的感覺，其實整體上來說鋼鐵雄師有著模擬程度頗高的遊戲介面，窮一點的玩家用陽春點的配備一滑鼠加鍵盤，只要用得習慣也還說得過去，如果你要真實而又方便的話，最好還是有支像樣一點的搖桿，不但可以少記許多功能鍵，在即時作戰時也可以迅速做出決定，撇開一些小缺點不看，鋼鐵雄師應該是近來做得比較完美的戰車模擬遊戲，如果你是模擬類的玩家，而你又不喜歡「下蛋」（降落時機腹着地）的話，不妨試試這款鐵血交織的鋼鐵雄師。

群英會審 VER 2.0

COW BOY	CYBER	DRAGON
諾曼地登陸 50 週年，GAME 界火拚戰爭遊戲時的產物，地形模擬得很逼眞，而武器配備資料不多，在模擬遊戲中算是較罕見。	挾其姊妹作「卡曼契」的餘威，「鋼」片在音效的表現果然轟轟烈烈，但爲了簡略操作而將每輛戰車的操作方式統一的作法，卻未免失眞。	漂亮的畫面配上逼眞的音效，使得遊戲的整體感覺上相當不錯，而良好的貼圖技術，使得地形看起來頗爲眞實。



新超級運動員

●出版公司／軟體世界

本文作者／*RXZ*

我回來囉

嗨！大家好，來塊"金莎"如何？什麼？怕發胖？！哦！抱歉，是我弄錯了，怎麼樣？有沒有興趣跟我一塊兒去淘金沙，記得帶著軟體世界的超級運動員和你的寶貝電腦，對了！提醒你一下，最好是486級的PC配上8MB記憶體，這樣你可以省下一副有色眼鏡的錢（EMS記憶體在2MB以上才有"彩色"），在關卡的時候也會快上許多，準備好了嗎？出發囉！

I、II、III 我是第IV個

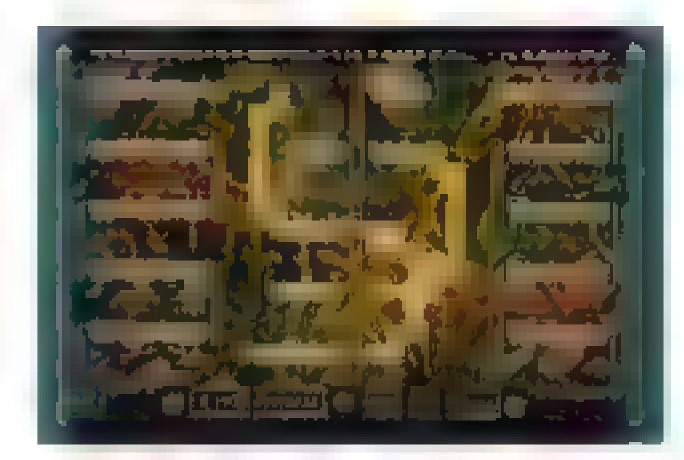
不知道玩家中有多少人見過超級運動員、金牌運動員、挖金沙這些作古多時的遊戲，還好筆者早了點落地，要不然真要和它們失之交臂了！不過沒接觸過的玩家也不需要喪氣，苦候了8年之久的金沙英雄又回來了，這次他帶回些什麼呢？嗯！150關全新的關卡、迷魂槍、傳送站、炸彈，咦？怎麼多了一個…哈哈！娶老婆了！這下子可以不用和女朋友卡位搶鍵盤了，有30關的雙打關卡、可以自己設計關卡（嘻嘻！整死人不用錢）、存取檔功能（謝天謝地！這樣一來不用每次都從頭開始了），還有…還有很多很多，不過，要你自己來體驗一下才知道哦！

金莎金沙

讓我看一下！可以用鍵盤、搖桿、滑鼠，好棒！不過我還是喜歡用模擬鍵盤的搖桿，可以左右開弓還可以拿鑰匙放炸彈，鍵盤要用到7個鍵，除了上下左右還得管3個鍵，普通搖桿少了一個鍵，滑鼠要控制方向不容易，還是它比較方便，你有沒有準備呢？啊！有幾個金沙在半空中，又沒有樓梯、傳送點，不是你少一個會飛的鍵，看看那些呆頭呆腦的紅和尚，所謂五短必有一長，雖然他們沒你聰明，不過他們可是九命怪貓喲，下次他也許會從天上掉下來，把那些金沙也帶下來，先挖個洞等他們吧！

我們有…

有什麼呢？哇！有過關的串接動畫、有好多好聽的音樂、有逼真的音效、有滑溜溜的冰地、有黏黏的沼澤，還有還有，看到我了嗎？我有很多POSE哦！每一個動作都很漂亮吧？單人的150關關卡和雙人的30關關卡每一關都是嘔心泣血之作，如果你不服氣的話也可以自我挑戰，設計一個傷腦筋的關卡來考驗下別人的智商。



傳奇再現

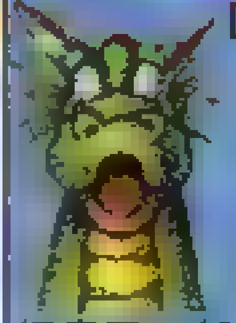
大概玩家會覺得這似乎不太像評論的文章，不過，筆者的想法是，「你可以再看一遍！」玩過超級運動員的玩家可以發現新的東西，沒玩過的玩家，希望這篇文章可以給你想玩的衝動，如果要在雞蛋裡挑骨頭的話，唯一的一個缺點是它簡單了許多，配備的要求高了許多，速度也慢了許多，因為它是傳奇再現，筆者也只好再現傳奇，帶各位走了一趟傳奇之旅，你見到傳奇了嗎？

群英會審 VER 2.0

COW BOY

[redacted]次出擊，實力依舊如新，關卡創意不減當年，而自行設[redacted]揮創造力。

CYBER

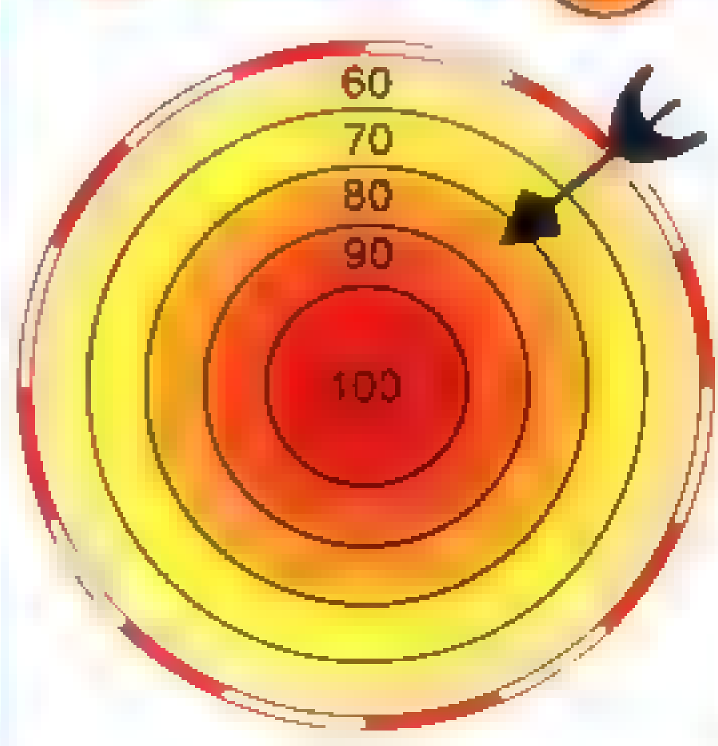


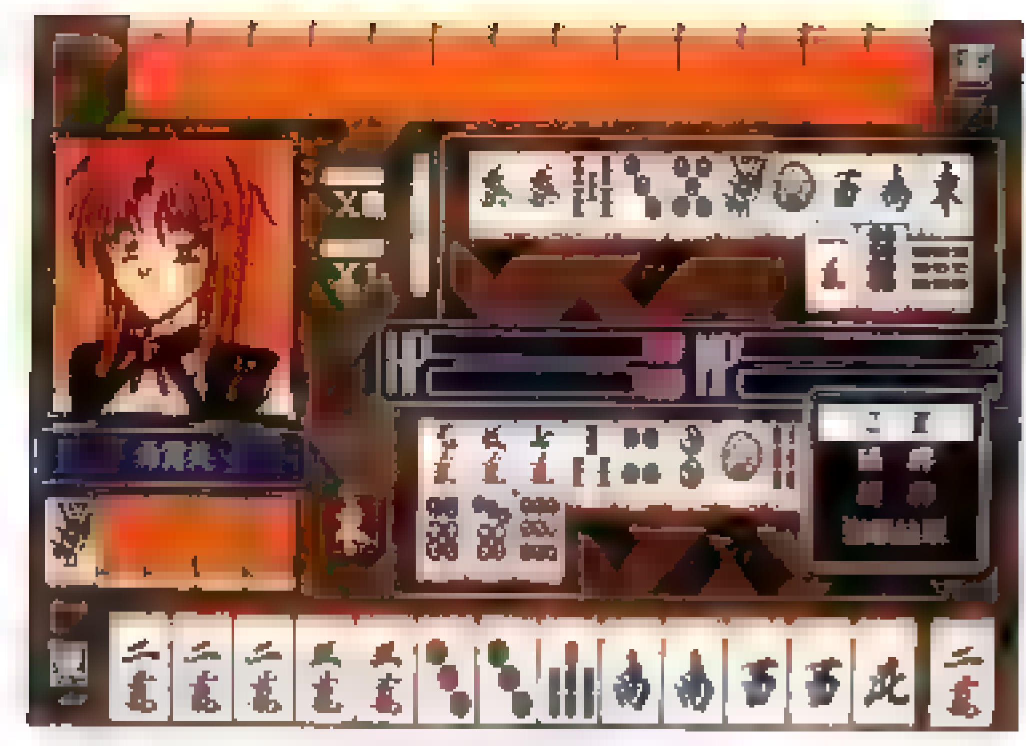
令人懷念的舊遊戲藉著現在進步的技術再度復活。除了改進畫面、操作方式與音樂外，其令人絞盡腦汁的功力，還是不減當年。

DRAGON

以高解析度256色製作，使得畫面比起APPLE II及任天堂版，可說是精緻了許多；遊戲除了提供原有的關卡設計功能，還多加了雙人操控模式，讓你可以與好友一塊同樂。

群英靶場





●出版公司／天堂鳥

本文作者／何　布

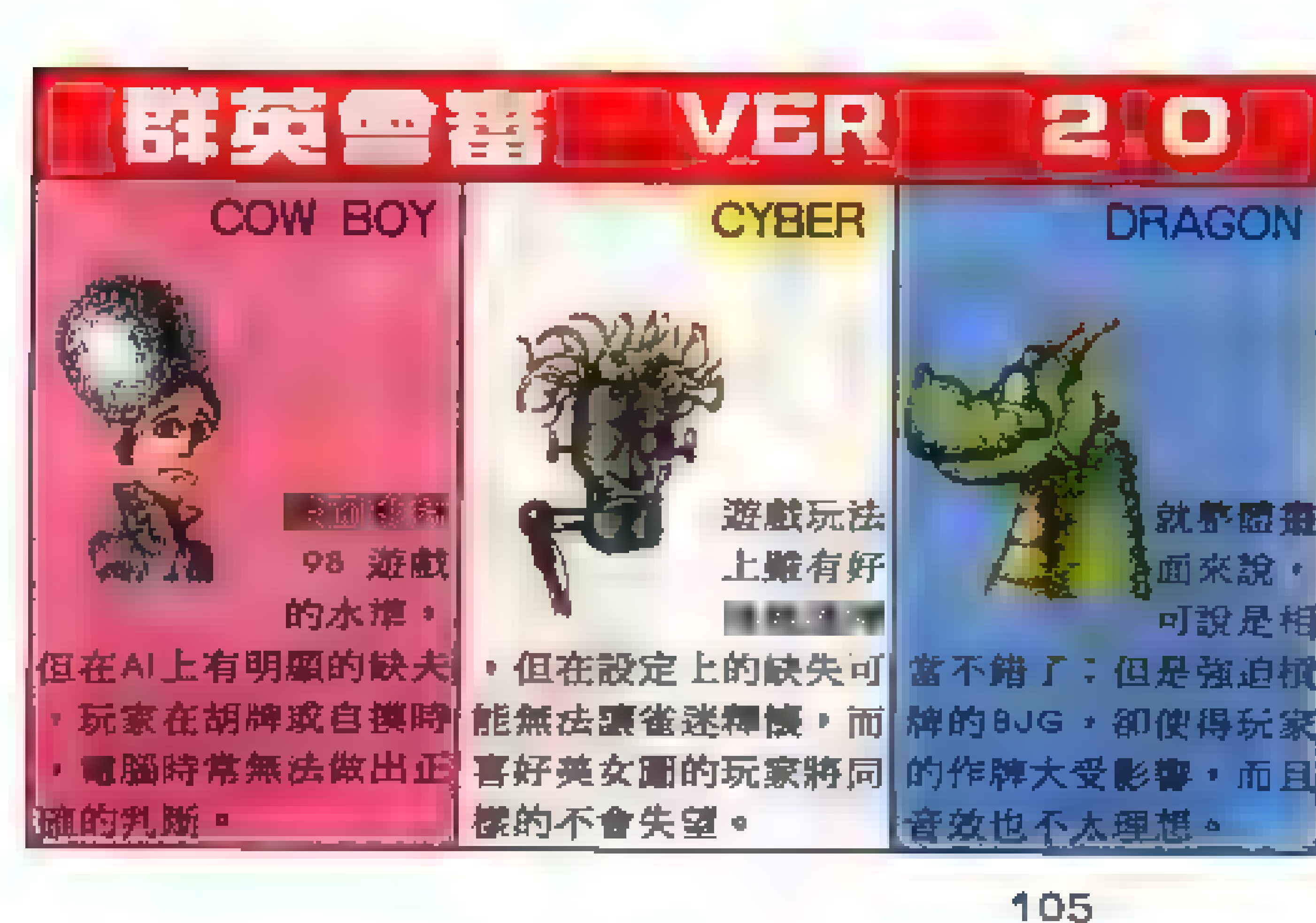
近來 98 改的遊戲挾著高於國內一等的美工能力、簡單易上手的介面設定，與即時性的遊戲樂趣等特點而火速攻佔國內市場，尤其在國內早有一群「麻雀學園」派玩家的情況下，使用打牌→看圖爲基本模式的日本麻將遊戲，在市場上有先天的得益點，但日本風格的脫衣麻將是否眞的能滿足國內麻將遊戲玩家的胃口，若以先前獵犸所推出的魔雀彩子，與現在這套由天堂鳥所發行的麻雀幻想曲 II 來作爲評估的對象，似乎還找不到令人肯定的答案。

麻雀幻想曲 II 這套 13 張麻將遊戲，和一般的 98 改遊戲一樣，有相當不錯的遊戲圖形，但是在遊戲的內容上，則稍嫌貧乏。遊戲中除了入門級玩家專用的教學模式外，還有冒險、 AI 設定、對戰脫衣等三種打牌模式供玩家挑戰，其中冒險模式算是一個導入劇情後以麻雀爲戰鬥方式的小型文字冒險遊戲；對戰脫衣則是典型的看圖麻將； AI 模式則允許家調整電腦的 AI 強度與雙方的幸運度，由於只能與同一名對手對戰，在規模上算是一個附贈的小功能。

就以堪稱本 GAME 重頭戲的冒險模式來看，由於劇情實在太短，使筆者好不容易渡海登上潔納司大陸時，才發現只是虛幌一招，原來「大陸」竟只是遊戲中的一個小地方而已，很快地主角便被送回原來的地域，草草的結束了整個攻略過程，此外由於魔法力累積與按關兩者交互運用，可以使用足以致勝的累積技與特殊技，因此就沒有什麼難度可言了。

而對戰脫衣模式除了普級版的圖形沒有看頭外，在內容上也沒有什麼毛病好挑了。可惜的是，限級版除了提供更有看頭的圖形外，並沒有改掉遊戲幾個比較明顯的 BUGS ，例如在打手牌的過程中，當有暗刻後再拿到一張同樣的牌時，程式會強迫你槓牌，否則牌局將無法繼續下去，因此假如手牌是四張兩萬加上一張二萬準備作成二、五萬的兩面聽，你將會逼得槓掉兩萬再補一張牌進來，所有的作牌計劃便因此毀於一旦了。另外，在冒險模式完成攻略後，並無法使用看圖功能來回顧所有的圖片，這算是比較致命的 BUGS ，筆者並沒有玩過 98 版的麻雀幻想曲 II ，不知道這算不算是 98 版的 BUGS 完全移植？

整體來說，麻雀幻想曲 II 算是一套圖形、音樂夠得上 98 般水準的遊戲，但在音效上則是使用 FM 合成來代替 PCM ，「嘰哩呱啦」地讓人不敢領教，在印象分數上打了不少折扣，當然，本遊戲能連續數週登上日本H-GAME 排行榜前十名，理應有其過人之處，也許是因爲筆者一直期待擁有一套像麻雀學園那樣的 PC-GAME 出現，期望太高而不免失望過度了吧！


群英會審 VER 2.0

COW BOY

[redacted] 98 遊戲的水準，但在AI上有明顯的缺失，玩家在胡牌或自摸時，電腦時常無法做出正確的判斷。

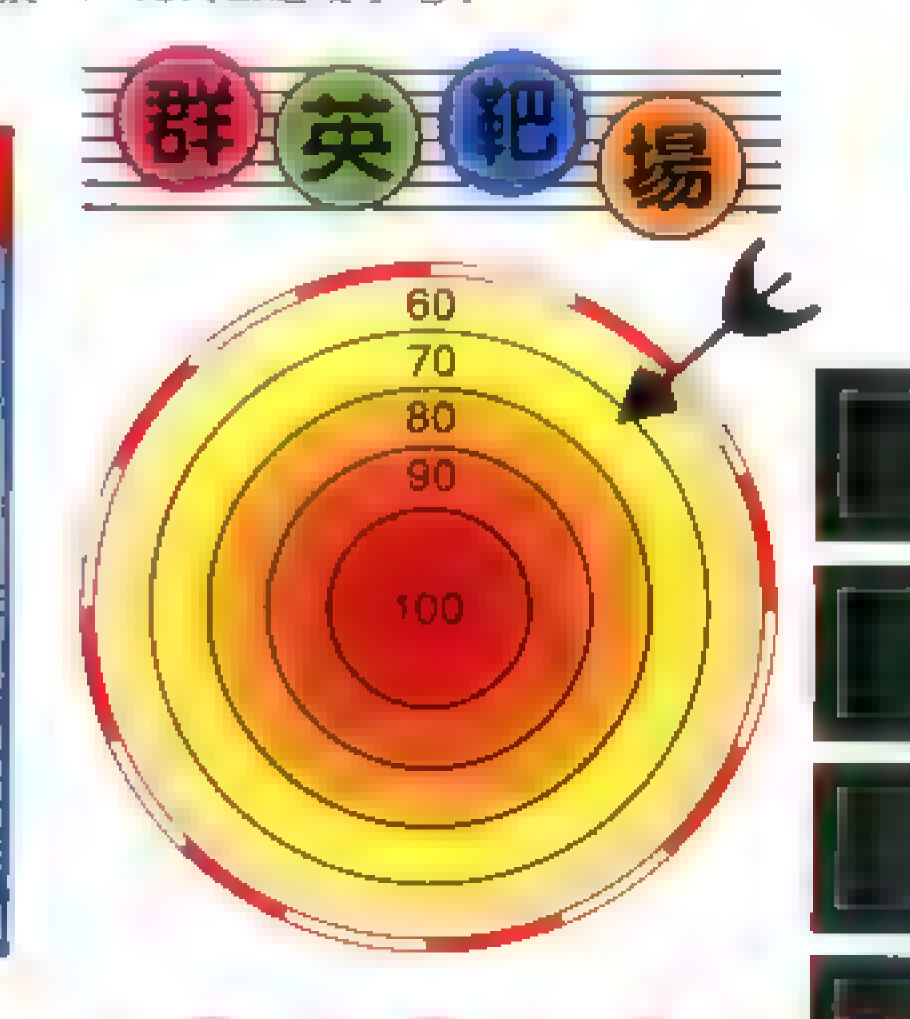
CYBER

遊戲玩法上雖有好 [redacted]，但在設定上的缺失可能無法讓雀迷釋懷，而喜好美女圖的玩家將同樣的不會失望。

DRAGON

就整體畫面來說，可說是相當不錯了；但是強迫槓牌的BUG，卻使得玩家的作牌大受影響，而且音效也不太理想。

群英靶場



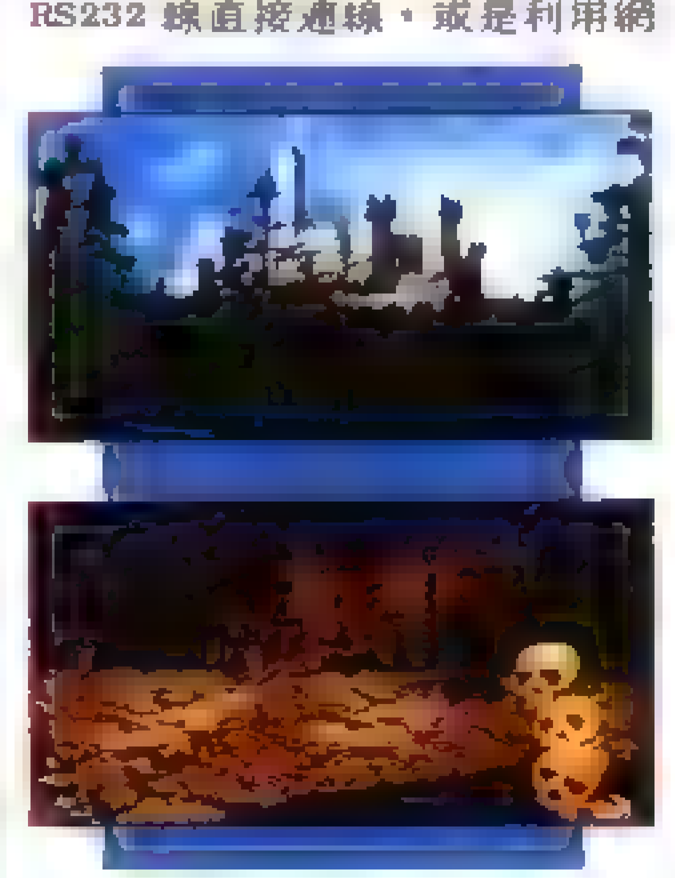
魔獸爭霸

出版公司／松　崗

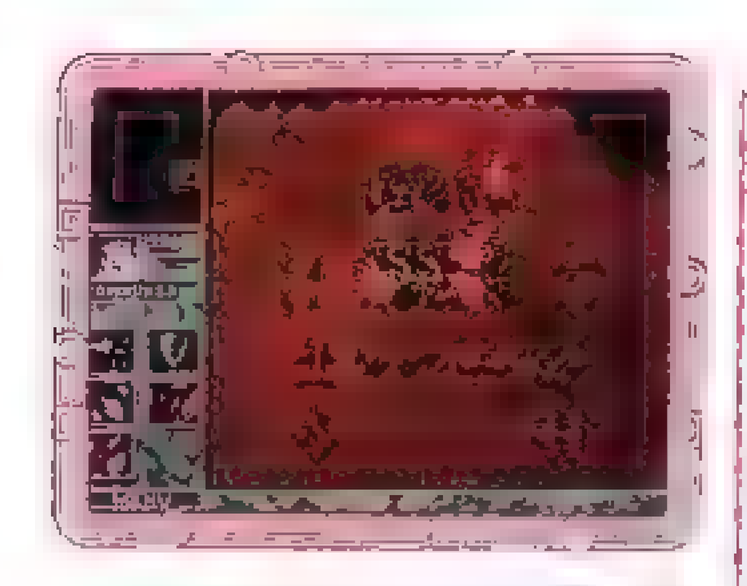
本文作者／RXZ

對許多玩家而言，即時戰略遊戲宛如是一場與時間、動作賽跑的夢魘；也因此在兩年前 WESTWOOD 所推出的沙丘魔堡 II（DUNE 2），雖然在無數 PC 遊戲雜誌上廣受推崇，但是並沒有得到太多玩家的青睞，也許最主要的原因，就是許多玩家早已習慣回合式的戰略遊戲，並沉浸在思索的成長中。不過如果時至今日，你仍然抱持著這種想法的話，恐怕在 '95 年的新春，你會錯過許多該玩而沒有玩的好遊戲。除了這款由 Blizzard 所製作的『魔獸爭霸』（WAR-CRAFT）之外，據筆者所知，國內亦有此類的即時戰略遊戲，像是宏申的『一線生機』、光譜的『殖民計劃』，都是值得期待的佳作。

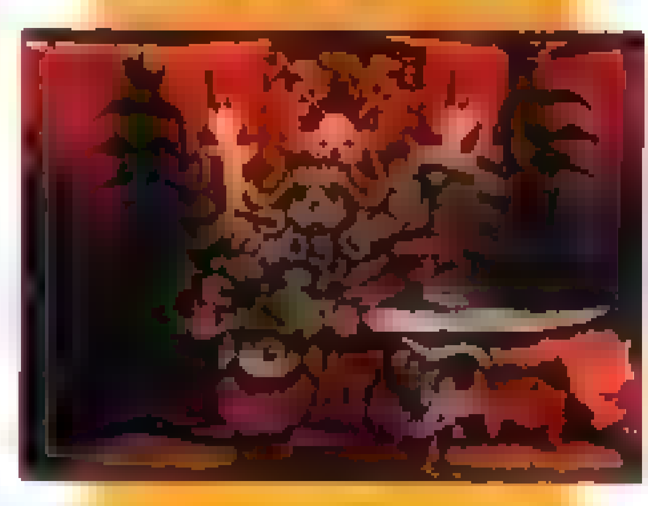
新的一年開始，相信各位玩家也早已感受到資訊高速公路的風暴；從最近許多遊戲紛紛支援連線操作的情形來看，未來戰略遊戲的前景將是一片璀璨；由人腦補足電腦 AI 的不足，將會使得戰略遊戲的進行如火如荼地展開。在這款由人類和半獸人撰寫出的戰爭遊戲中，或多或少可以看出『沙丘魔堡 II』（以下簡稱『沙 II』）的影子，只是遊戲的主角變了、戰爭的背景換了、爭奪的物資也改了，但目的還是為了生存；幸而『魔獸爭霸』增加了連線功能，玩家可以透過 RS232 線直接連線，或是利用網



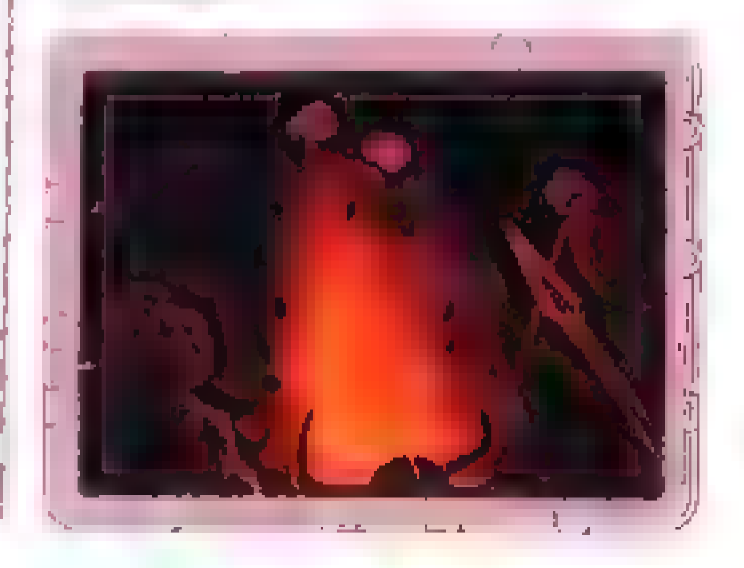
路卡、MODEM 進行連線對打，也因此為遊戲增加了一份挑戰性。雖然如此，萬一找不到同好，只得獨樂樂時，電腦的 AI 仍然是玩家所關注的。很可惜的是『魔獸爭霸』在 AI 上的表現相當地差，就和『沙 II』一樣，電腦作弊的情形非常嚴重，你可以發現敵軍源源不斷的攻勢，與其物資的生產量根本不成正比，更明顯的，是敵軍的防衛能力始終高出我軍一些，即使擁有最精良的防禦裝備也難逃單挑落馬一死，但是這並不代表遊戲的難度很高，相反的卻是低得離譜，遊戲的 AI 從這個地方可以很明顯地看出，玩家只要排上五、六個弓箭手，讓騎兵出去引誘敵人進入弓箭手的射程，保證你在短短幾個小時的時間裡破關。



在這類即時動作的戰略遊戲中，玩家最能感受到樂趣的地方，應該是新兵種的出現。從早期的步兵、弓箭手或是槍兵，後來的騎兵、投石車，以及施法的祈禱師、咒術師等等，而藉由完成某些特殊設施，也會提高兵種的戰鬥或是施法的能力；而且人類與半獸人的兵種不盡相同，特別是在法術方面，因此玩家可以多嘗試看看雙方陣營的差異所在。另外，『魔獸爭霸』以完成任務的方式，來敘述整個遊戲的故事流程，這一點相較於『沙Ⅱ』來說頗具說服力，而不是一味地攻戰；同時玩家藉由完成各種不同的任務，像是拯救農民、刺殺魔法師也可以得到不同的樂趣。很可惜的一點，就是遊戲內容稍嫌短了些；此外當任務完成後，電腦會根據你的戰績授予功勳，這一點和『沙Ⅱ』倒是雙生兄弟般一像得離譜。



遊戲的另外一個特色，是它的數位音效。如果玩家選擇的是人類，在下達命令時會聽見相當清晰的語音，而如果選擇的是半獸人的話，則會聽見呼嚕嚕的奇怪語音（因為筆者不是半獸人所以聽不懂，也許有人可以…），農人在砍柴時的伐木聲非常逼真，而在攻擊的時候，刀劍互擊、火砲爆炸的聲音，會讓你從睡夢中驚醒。雖然遊戲的畫面稱不上精緻唯美，不過法術施展的場面，可稱得上是驚天動地，其它的地方則是相當地普通。儘管遊戲中有許多很不人道的艱難任務，像拯救農民，筆者記得第一次玩的時候，才剛發現農民，正準備把圍牆打破，只見萬槍齊飛，不一會兒那些手無寸鐵的農民全掛了，敵軍居然狠得下心來"撕票"。幸好每過一關，電腦都會問你要不要存檔，也算是相當體貼的設計，結果筆者只好承認輸取檔重來了。如果你是個標準的回合式戰略迷，如果你還在苦候『沙丘魔堡Ⅲ』（筆者可不敢保證它會出，即使出片也不見得會是即時戰略遊戲，因為『沙Ⅰ』是冒險遊戲，『沙Ⅱ』也許是 RPG 也說不定）、『第一線主機』或者是『殖民計劃』什麼的，不妨試試這個舶來品，也許會有意想不到的樂趣哦！



群英會審 VER 2.0

COW BOY

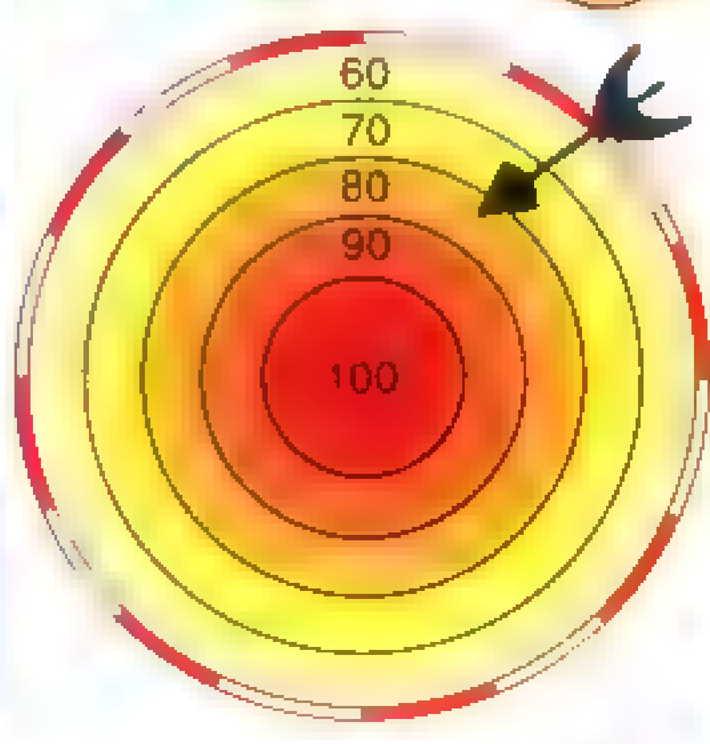
人類與異族的征戰似乎是取之不盡的題材，整體結構設計得很有特色值得玩家嘗試，由簡而深的進行步調很符合人類心理，如果兩方生產方面能更公平遊戲會更好。

CYBER

即時性的戰略，刺激感十足，但若能將直線式的劇情，加以變化的話，遊戲的耐玩度會因此提高不少。

DRAGON

與『沙丘魔堡Ⅱ』同類型的即時戰略遊戲，獨具特色的部隊，高水準的畫面及音效，可說是近年來難得的佳作。



魔法世紀2

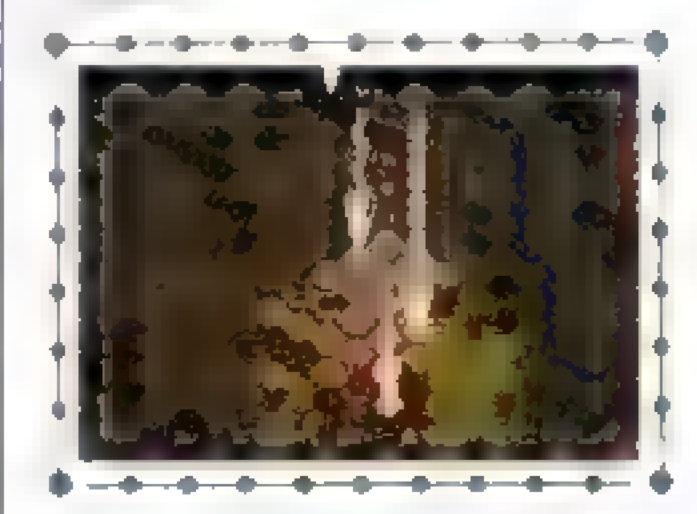
●出版公司／大　宇
本文作者／米　克

大約在前年的耶誕節左右，大宇挾著《天使帝國》的威力，再度推出遊戲類型相同的《魔法世紀》，結果依然擄獲了許多玩家的心；從此「 RPG 式戰略遊戲」，在以 RPG 爲主的國內市場，逐漸佔有了一席之地。根據前一陣子報紙的調查，戰略及策略遊戲的玩家比例已經僅次於 RPG 而已；而《天使帝國》及《三國志》系列受歡迎的程度，更是遠勝於多數在國內發行的 RPG 。由於這一年多以來市場產生如此劇烈的變化，所以許多公司也紛紛投入製作 RPG 式戰略遊戲的行列；面對如此激烈的競爭，《魔法世紀Ⅱ》是否能夠脫穎而出，就成了衆所矚目的焦點。

1 虎頭蛇尾的劇情

在鳴需打倒大魔王古特模的多年以後，人們因爲長期的和平而忘記了戰爭的殘酷。北方的亞魯特王國因爲擁有強大的魔法軍團，所以意圖統一整個卡斯特大陸。節節敗的南方各國在多隆賽爾城主一塔隆的領導下，終於收復失土，並與特列斯所率領的幻士軍團在阿瓦龍島展開最後的決戰。根據「自古以來邪不勝正」的道理，我們偉大的塔隆城主當然打敗了特列斯。

又根據《猴島小英雄Ⅱ－理察克的復仇》及《凱蘭迪亞Ⅱ－瑪爾寇的復仇》法則，被打敗的特列斯當然不會善罷甘休；所以在他研究出將神聖系及黑暗系合一的魔法後，第一件事就是去找塔隆決鬥，不過由於兩個人同時失蹤了，所以沒有人知道決鬥的結果。玩家的任務就是要排除各國的爭亂，並探查出隱藏在深處的陰謀。



看了手冊上面的劇情介紹，相信許多玩家的：第一個反應是：「二代的劇情比一代還要豐富嘛！」沒錯，筆者原先也有這種感覺；不過隨著遊戲的進行，筆者感覺二代的劇情不但比不上一代，而且還給人一種混亂、虎頭蛇尾的印象（指劇情，非遊戲）

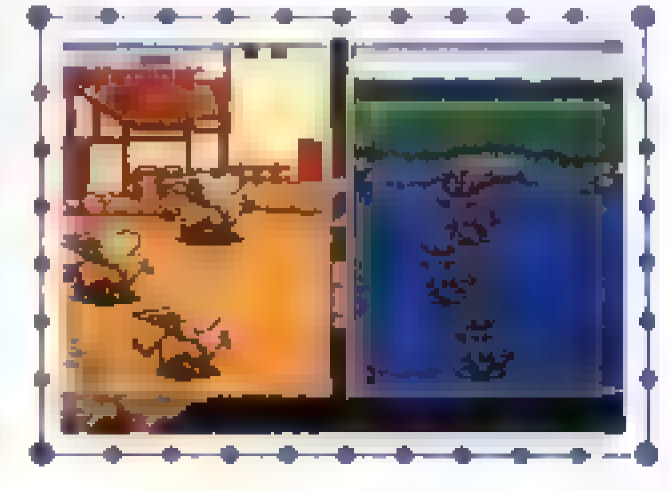
會造成這種情形的原因，筆者猜想可能是編劇爲了配合「多線化、自由化」的設計，硬將完整的劇情拆成一個個的片段。雖然一代開頭的劇情相當馬虎，但因爲遊戲是近乎直線式的進行，玩家只要一關一關地打下去，劇情就會愈來愈明朗。二代中玩家攻略的路可以有相當多重的選擇，所以劇情的安排也格外麻煩，一不小心就會出現相當荒謬的對話：像筆者在收集四大水晶的過程中，常常發生以下的狀況：當筆者攻下Ａ城及Ｂ城之後，遊戲中就會出現一個「人」（有時候是一隻豬）告訴主角：「Ａ城附近有××水晶」，一時筆者以爲自己進攻的順序錯誤了；結果當筆者攻下Ｃ城之後，××水晶才出現；遇到這種情形還眞是令人哭不得啊！更好笑的是與主角對話的「人」都不會自我介紹，就自顧自地講一些話，而主角也可以對答如流，實在令人懷疑到底自己是主角還是旁觀者？所以玩到最後，當然是愈來愈模糊。

綜觀整個遊戲，玩家除了可從片頭約略知道自己的使命外，其餘的每場戰役都是漫無目的地打，只要看地圖上的點是紅色的就打。就連大魔王特列斯是如何出現，以及他竟究作了什麼「十惡不赦」的事都沒有清楚交代，這樣的劇情似乎不太成功。

2 大幅更新的內容

前一陣子的《天使帝國Ⅱ》雖然受到相當的歡迎，但是給人的感覺就像是一代改進音效及畫面後的「增強版」。同爲二代的遊戲，《魔法世紀Ⅱ》反而給人一種煥然一新的感覺。

原本在一代採用的「單兵戰鬥」，到了二代中演進爲團體戰鬥，玩家甚至可以組成有將領的部隊來作戰。這樣子的安排可以免除以往只憑少數幾個人，就能打下整個天下的誇情形。



最大的改進之處則是拋棄了由電腦安排部隊的作法，採用讓玩家自行購買部隊進行戰鬥的方法。玩家可以由每個回合所佔領的城鎮或村莊獲得金錢，戰役結束後，再將累積的金錢用來購買部隊或裝備。這種作法有點類似QQP公司的《完美將軍》、《上

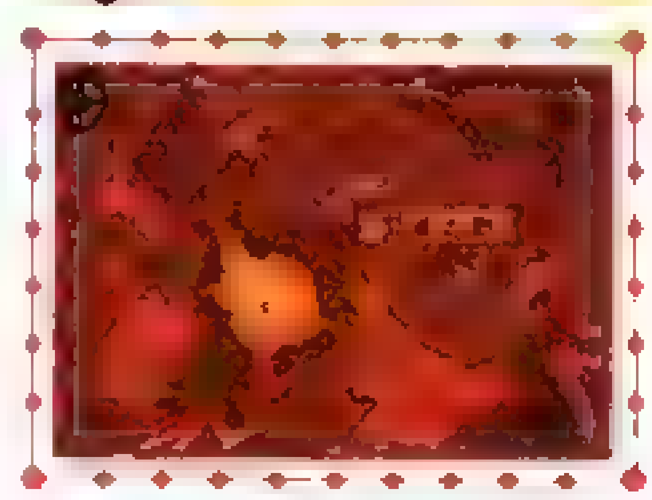
古神兵》等遊戲中的「購買點數」及「勝利點數」。從這點可以看出《魔法世紀Ⅱ》已經逐漸走出日式風格，朝向「美日綜合」發展；希望這一系列能早日走出屬於自己的風格。

提到 AI 方面，《魔法世紀Ⅱ》或許比一代進步，但是並不會給人強烈的感覺。玩家只要多購買一些飛龍及魔法、醫療部隊，並且多培養一些大賢者及大魔法師，要破關並非難事。最令人高興的是玩家並不需要刻意的練功，一樣也能順利地攻下大部份的關卡；這對討厭進行冗長、重複練功的玩家而言，實在是一大福音。

對於 RPG 式戰略遊戲的喜好者而言，最快樂的事莫過於看到自己所培養的人物在一場場的戰役後，終於可以升級或轉職了；不過這些遊戲通常也有一個缺點，就是遊戲還未進入最後的決戰之前，許多人物的等級就已經到達上限了，《天使帝國Ⅱ》即是最好的例子；發生這種情況通常會使玩家對以後的戰鬥失去興趣，因為無法再從戰鬥中獲得經驗值，所以也很難令人再有打下一場仗的慾望（除非為了看結局）。《魔法世紀Ⅱ》中的人物可以隨時轉職而且也沒有等級的上限，這樣固然可以解決「耐玩性」方面的問題，但是缺乏明確的升級系統不免令人感到有些許的遺憾。

音樂及畫面可以說是二代與一代比較類似的地方。二代在畫面上的改進之處，大概只有將以往那種怪怪的視角改成 3D 斜向 45 度的視角，並且採用較淡的色系而已吧？音樂方面聽起來則滿有一代的味道，筆者對音樂比較不挑剔，所以覺得這樣的水準算不錯了。

3 一些缺失



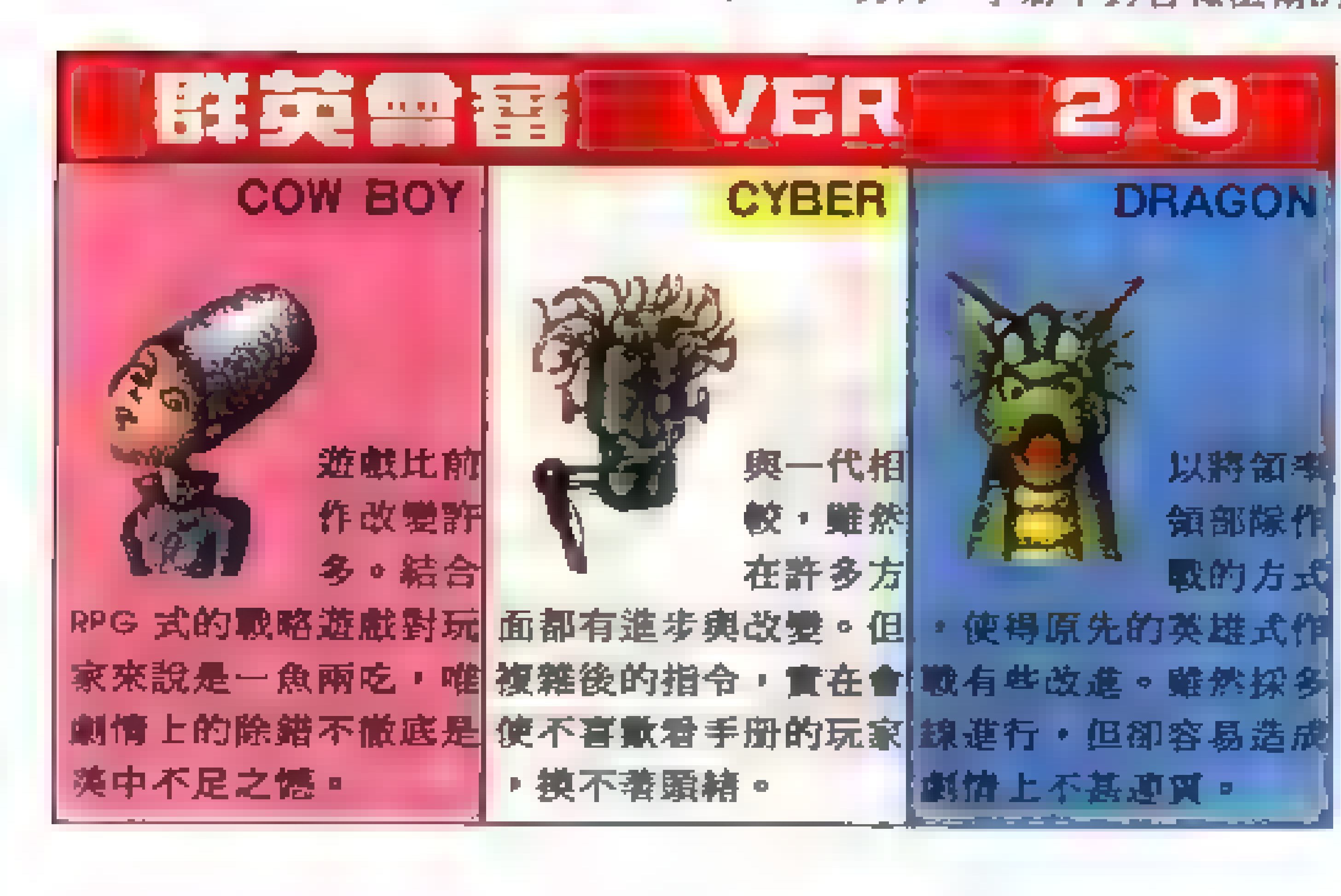
手冊的編寫及劇情大概是《魔法世紀Ⅱ》最失敗的兩個地方。筆者看手冊看了老半天，還是無法了解其中有關轉職後能力變化的敘述，大概是我的領悟力太差了吧！另外，有關指令介紹方面的編排也不是很好，筆者看完之後本來以為這又是一個戰鬥中不能存檔的遊戲，直到後來看到某一頁上面寫著「叫出系統選項一滑鼠左右鍵同時按下」，才使我不必每次都按 RESET 離開遊戲。筆者建議編寫手冊的人員不妨參考一下《三國志》系列的手冊，把指令用樹狀圖或許會好些。

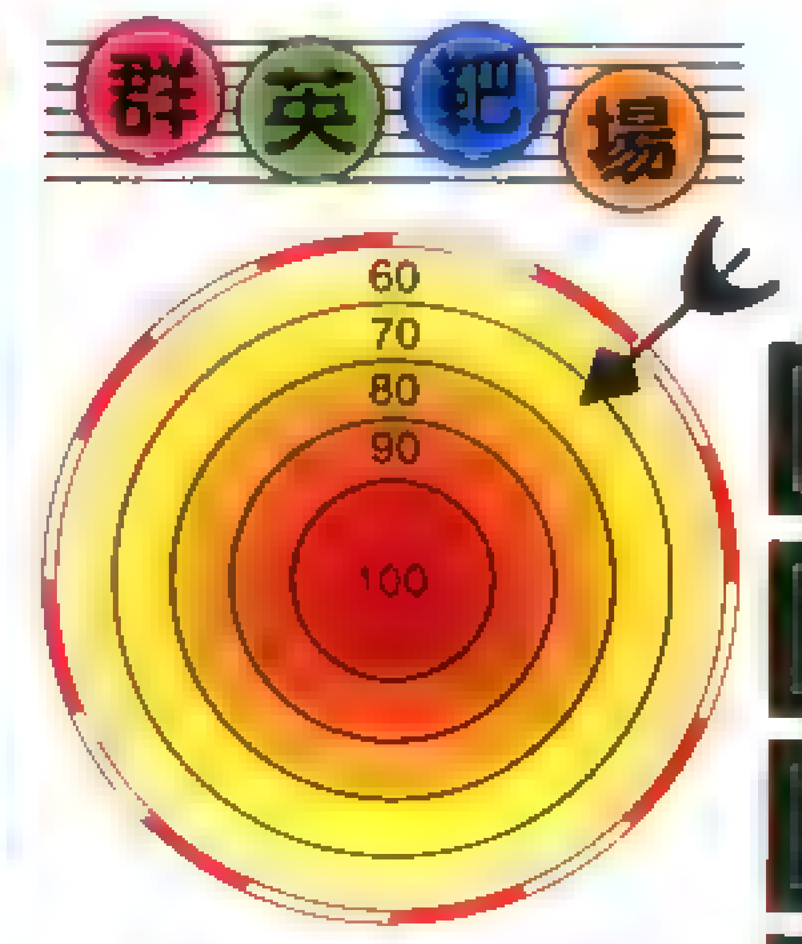
另外，手冊中對各種法術的介紹相當詳細，但是對某些咒術卻沒有提到，實在可惜。而遊戲中法術效果有些無法與手冊配合，不知道是那邊在「出槌」。

最後要提出一個 BUG 及小 BUG。小 BUG 是遊戲中常會出現騎兵、步兵在海中行走的情形；大 BUG 則是當玩家對敵人施展「石化」、「藤蔓束縛」等法術時，都要隔一個回合才能生效；但是敵人如果對我方施展這些法術，則立刻就見效了；這樣會使玩家在戰鬥時增添不少困難。

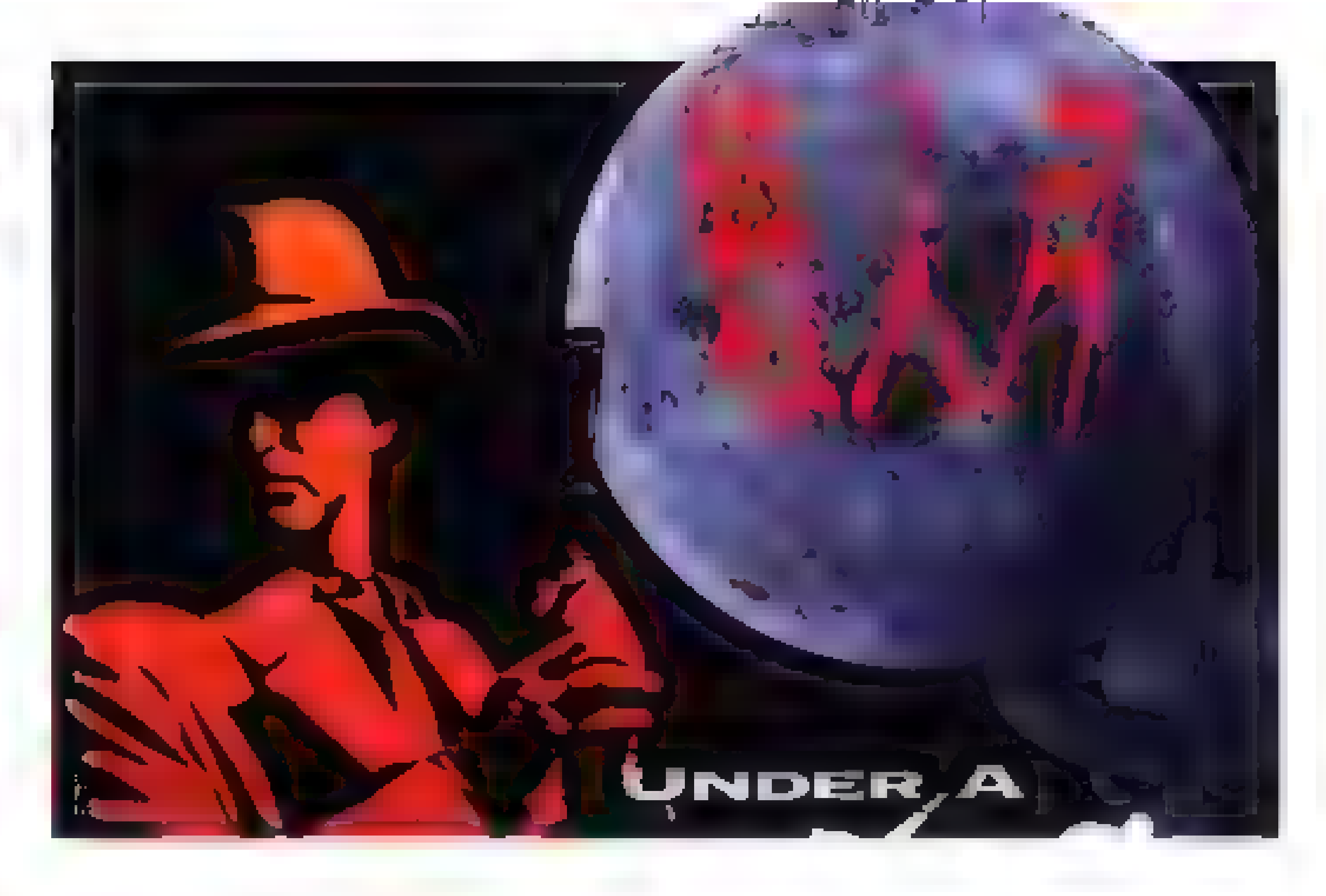
4 結論

雖然《魔法世紀Ⅱ》有相當多的缺點，但是筆者對它的評價並不比《天使帝國Ⅱ》差；因為它有了新的嘗試、新的轉變，夠資格稱為是一個二代的遊戲。記得放寒假前，有許多同學問我《魔法世紀Ⅱ》好不好玩？我想我會告訴他們：「雖然《魔法世紀Ⅱ》不盡理想，但是值得去買一套回來玩。」您寒假玩過這一套遊戲了嗎？如果沒有，筆者建議您春假不妨去買一套回來玩！





遊戲獵人



出版公司／電腦休閒世界

本文作者／俞伯翰

兩張光碟，酷！四張光碟，酷！第七位訪客推出以來以容量大及其精細的畫面聞名，兩張大容量！造成當時的震撼，可說是 CD GAMES 的一個重要的里程碑。使得所有遊戲紛紛向它看齊，大量地使用 3D 動畫。原本 Origin的年度大作 -- 銀河飛將三代，也預定推出四張 CD 來創一個記錄，想不到竟然被 Access 半路殺出來的 Under a Killing Moon 給搶了先。而且殺人月確實也超越了第七位訪客，主角不再是只能走固定的路線，而且能隨處逛逛，抬頭、低頭、蹲下等動作。殺人月號稱為互動式電影，玩家就是主角『德西．墨非』（ Tex Murphy ），在極為真實的環境中和拍攝電影手法的運用，使得玩家眞的置身其中，順著遊戲劇情發展。在美國據說有錄影帶店出租給一般使用者玩呢！

終於找到犯人了！

故事的背景發生在歷經第二次世界大戰後，西元 2042 年的地球上，由於核子武器的影響，使得有些普通人類轉變為突變人，正常人應該都住在新舊金山市的，但我們的主角德西可不，他偏偏愛住在滿是突變人的舊金山中，當他的私家偵探。在這裡的警察不足的狀況下，城市中充滿了犯罪事件，販毒走私等案件層出不窮。德西是一個約 29-49 歲的男人，因為抽煙喝酒、缺乏運動及習慣性皺眉頭，使他臉上出現了他這年紀所不應有的皺紋。而他每次想到他的前妻，就忍不住心情惡劣。雖然他是優秀的私家偵探，還是個好人，不過惹禍及得罪人的本領也不小。德西以前還在『火星大懸案』中軋過一腳呢，飾演德西的就是本片導演兼程式設計師『克里斯．瓊斯』（ Cris Jones ）。還找了好萊塢受歡迎的明星像是 James Earl Jones 、Margot Kidder 、Brian Keith and Russel Means 等十八個角色。殺人月有著完整的劇情，等著玩家自己來演完這部戲。

利用卡片鎖開啓大門

遊戲中採用 640 × 480 的高解析度，所有角色全由眞人所扮演，眞實的畫面不再只是布景，我們隨時可以去觀察，可以在這個虛構的世界晃來晃去，舉凡抬頭、轉頭、平移、蹲下、爬樓梯都可以動作，透過德西的眼睛，好像眞的置身在這個虛擬世界般。偵探就是不能放過任何蛛絲馬跡，所以常常東找西找對破案是相當有幫助的，不然漏掉了些重要物品，或犯罪證據是破不了案的。

看看地圖要去那兒！

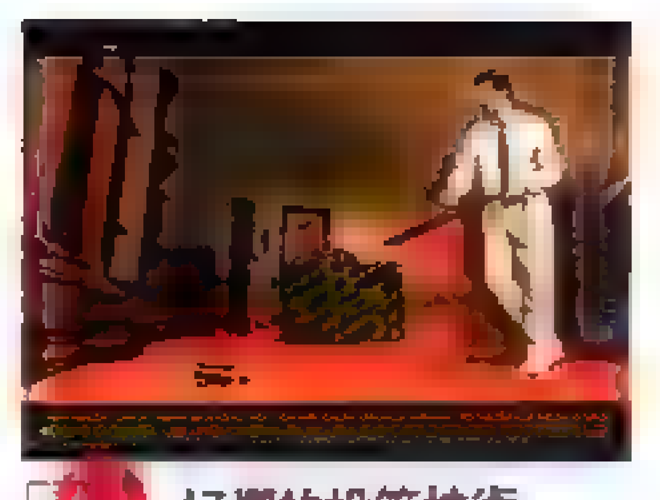
遊戲的劇情十分錯綜複雜，有主線和支線的劇情。遊戲中的時間為七天，不過是不計時的，完成所有當天應辦完的事之後，自然會換到第二天去。每件事件都緊緊的銜接在一起，讓故事很自然的發展，不會有硬湊的感覺。鑰匙會藏在任何地方，像是要移開垃圾桶才會得到，或是被藏在大門前的門墊下。地上的腳印

有可能就是犯人所留下的，這是找到犯人的最佳證據。有時撿到的物品也要好好的檢查，說不定又能找到其他破案關鍵。辦公室的電腦可不是擺好看的，找到所有關犯人的證據，就要靠電腦來幫我們過濾疑犯了。和人交談也是十分重要的一環，不同的對話有不同的結果，有時甚是要耍點小心機才能套出所要的資訊來。千萬別惹惱了對方把你趕出去，不理你了。對了有時賄賂也是很好的方法唷！

肥胖的警察局長

遊戲中也有一些過場的動畫，除了和主線劇情有關的之外，還有一些純娛樂的影片，像是一開始德西把玩他的槍，最後被他樓下的路人給在頭上的帽子開了一個洞。或是看到德西書桌上的前妻照片，令他回想起他前妻當著他的面勾引送家具的工人的回憶。由於這些大量的動畫，就是容量大幅增加的原因。

一支滑鼠就可以完成大部分



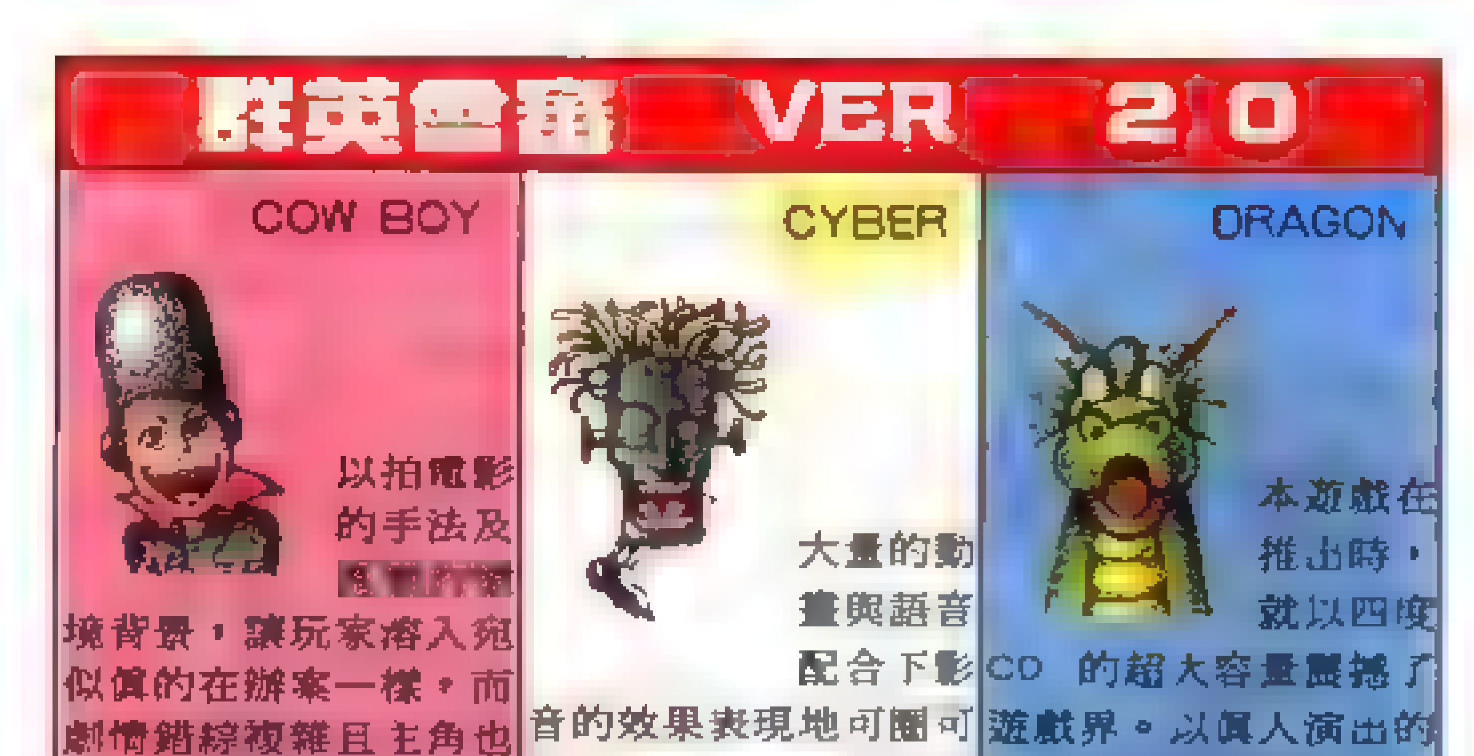
好爛的投籃技術

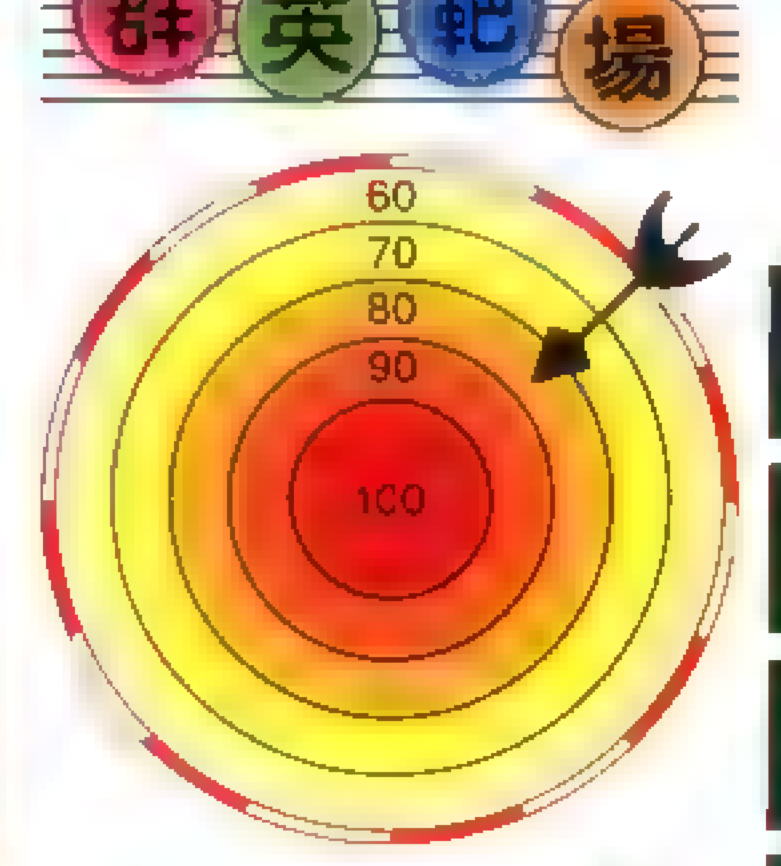
的事了，不論是說話、移動、檢東西等，優良的操作介面也是一個遊戲的成功因素，所有的訊息都可以從畫面上直接獲得，如對話狀況、攜帶的物品、計分欄、對話選擇等，都由兩個方形及長型和幾個按鈕負責，殺人月會自動切換適合的顯示資訊。在右下角的對話選擇欄，有 ABC 三種選擇，讓主角選擇和其他人應對的語句。遊戲也內建 HELP 和 HIT ，兩種都是樹狀的模式，HELP 幾乎包含手冊所有的資訊還有手冊上沒提的。提示就更好了，等於是內建攻略，而且提示的也很有品，不會直接把答案告訴你，先提示大綱，真的不行了，才解開詳細步驟。前面說過是樹狀提示，就是一支支的展開。由於完成一項任務需要數個步驟，所以在提示中完成的步驟會打個勾。不過用了提示會扣減遊戲的得分，總分是一千分，如果你不在乎分數的話，那就盡量用吧！只是減少一點遊戲樂趣而已。

而且最近廠商也紛紛開始考慮非英語系的國家了，除了語音之外，也可以選擇有字幕出現。殺人月還要出中文版，除了多了中文之外，不曉得語音是不是中文的，筆者希望最好不要，以免破壞遊戲原來的感覺。想學英文的人，最好買英文版回去玩，不但省錢也比較能保留原作的味道。

去飯店探探消息！

不過由於場景利用貼圖技術的關係，會和毀滅戰士一樣，遠看有相當不錯的立體感，太靠近牆壁就只能看到一大堆平面上的雜點的現象產生。還有太靠近牆壁開門的話，還會產生卡在門外，卻開始對話的奇妙狀況產生。遊戲配備也很高，一般效果也要 486 ，而且也要雙倍速的光碟機，音效卡可有可無，不過就聽不到精彩的語音對話了。4MB 的記憶體是基本需求，筆者認為用 8MB 才至少說的過去，遊戲總量竟然是 16Mb 啦！無論如何，Access 的年度大作殺人月值得玩！





國王VII密使
公主的婚禮

出版公司／軟體世界
本文作者／王詠文

十分卡通的國王密使VII
白馬王子的新娘

記得當初一看到國王密使VII的廣告，那羅賽拉公主與斐蘭妮斯皇后的造型，以及美倫美奐的佈景，偶讓筆者以為那是迪斯奈新出的卡通電影……。從那時開始，筆者一直期待著能夠擁有它，好不容易盼啊盼的，現在，終於能夠一窺這個美麗精緻的遊戲了！

ＯＫ，現在，讓我們來看看這個遊戲的內容如何，到底值不值得玩家掏出腰包。畢竟，如果光是漂亮而已，頂多也只能夠做做花瓶，只有故事內容充實、緊張，才能真正登上大雅之堂嘛！

序曲

刺激冒險的開始

國王密使VII的主角有二位～「羅賽拉公主」與「斐蘭妮斯皇后」。當羅賽拉公主受不了斐蘭妮斯皇后的逼婚，下定決心去尋找她嚮往已久的白馬王子，終於奮不顧身地跳入那個顯現出宏偉城堡的魔法湖後，斐蘭妮斯皇后當然立刻忙著去追回自己心愛的女兒…！就是從這個當兒開始，她們倆人就無法抵抗命運之神的的安排而各分西東，展開充滿未知數的旅途。

羅賽拉公主在中途被突然殺出的程咬金～地底城的國王強行抓去，硬是要她成為他美麗的新娘，這雖然是太勉強了些，但是還不算是太嚴重的事，最糟糕的是…，天啊！穿過了地底城的鏡子，可愛迷人的羅賽拉居然變成了…變成了一個令人覺得噁心的醜八怪！這，還有什麼會比這個意外更讓一個女孩子傷心難過的?!

至於斐蘭妮斯皇后呢，則被陣強大的龍捲風呼呼呼地吹到了一望無際的沙漠之中。在那兒，有巨大的毒蝎子、飄來盪去的沙漠之靈、頑皮搗蛋又惹人厭的兔子、大近視的老鼠先生等等，十分熱鬧。當然，沙漠裡絕少不了各種機關、陷阱、和一個接一個的謎題，一切的一切就只等著斐蘭妮斯皇后來一一突破，以求早日離開這個鳥不生蛋的地方，繼續尋找羅賽拉公主的旅程。

以上，就是整個冒險故事的起因緣由。如何？很有趣吧！筆者個人認為，不但故事情節設計地蠻合理的，也十分富有變化性與新奇感，畢竟，大部分的玩家應該不會預料到那原本亮麗的羅賽拉公主竟會在一瞬間就變成了一個醜八怪，對吧？（至少，筆者是憾驚訝的）

章節安排

井然有序

國王密使VII共分成六章，基本上，第一、三、五章的主角是斐蘭妮斯皇后，第二、四、六章的主角則是羅賽拉公主，玩家在不同的章節就扮演不同的角色，所擁有的物品也不盡相同。不過，對於這個井然有序的安排，筆者本人倒是覺得，如果玩家按照章節的前後順序來進行遊戲，反而會破壞了故事內容的連續性，那種好不容易破關，卻必須要暫停去玩另一個部分的感覺…，就是心裡會癢癢的啦！偏偏如果您很阿莎力地直接一直先玩完斐蘭妮斯的部分（或是羅賽拉的部分），到了最後，還是得再回到開始，從頭完成另一個人的遊戲，這樣好像又有點怪怪的。但是，如果單單考慮能夠讓玩家在整個遊戲裡，操控兩個不同的角色，這也算是個不錯的方法！

場景變換

稍嫌單調

有點可惜的是，整個遊戲的場景變換稍嫌單調。怎麼說呢？也就是，因為二個人所到的世界是同一個，所以一定有某些場景是重複、重疊的。您說這蠻合理的，是沒錯啦，二個人的世界如果不同，那根本就沒有交集了，更別說故事能夠連串了。但是…假設在某一章羅賽拉已經幾乎把某個地方逛爛了，在下一章輪到斐蘭妮斯的時候，活動的範圍還是在那個地方，這對於像筆者一樣，喜歡到處跑來跑去，欣賞新風景的玩家，就會大失那「探險」的興味。所幸，在某些已經去過的舊場景中，玩家還會陸續發掘出新的場景，保持了新鮮感。

執行速度

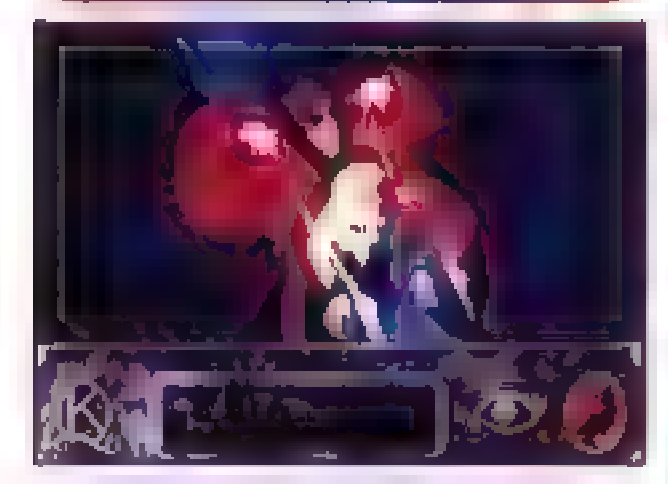
的配備需求不高

唉，雖然 CD 版的遊戲比磁片版的精緻許多，但是，最容易

發生的問題就是執行速度了。現在，雖然四倍速的光碟機已經問世好一段時日，不過，大部分的人仍舊在使用二倍速的光碟機，這就導致了一個嚴重的問題，那就是讀取速度慢！正因讀取速度慢，所以當變換場景時，就時常需要等上個幾秒鐘（本人電腦的CPU爲 DX2-66 ，配備 16M RAM），實在是一件十分掃興的事。據聞，如果您使用 586 的機器，加上四倍速的光碟機，就可以享受到非常流暢的速度。嗯，相對的，那也是要用一大筆錢才能砸出來的。

語言問題

沒有字幕的卡通？安啦！



邪惡的瑪麗雷就是她！

對了，提醒您要注意的一點就是，這個遊戲與重返魔域（Return to Zork）一樣，是全程語音的，除了檢視物品時，您可以看到那個物品的名稱外，沒有任何的對話字幕可以供您參考。所以，知之爲知之，不知爲不知，如果您遇到「聽沒有」的對話，忙著翻字典也幫不上忙了。不過，不需要太擔心，這個遊戲的對話並不難，用詞也都蠻簡單易懂的，並且發音咬字都十分清楚，再加上人物的動作描繪，很容易就能夠了解整個故事的情節發展。所以，除非您十分排斥英文，否則，筆者認爲，這個問題是您可以略而不計的，千萬別因此而錯過了它喲。

背景、動畫、音樂

感覺像精緻的卡通

已經玩過國王密使VII的玩家，相信一定同意筆者的感覺～「這個遊戲實在漂亮！」其實，「Sierra 出品，大家有信心」，在眾多的遊戲中，這家超級大遊戲公司的遊戲一向都蠻值得一看，「品質精緻」更是他們的原則。

尤其現在，科技的世紀來臨了，電腦硬體日新月異，突飛猛進，軟體製做方面當然也不落人後，亦步亦趨地緊跟著硬體的腳步，淘汰了原來的磁片安裝法，代之而起的是能夠儲存大量資料的光碟片（CD 片）。

由於光碟片的容量頗大（一片可容納 600MB 的資料，相當於 416 片 3.5 吋的磁碟），因此，像是背景音樂、語音、動畫等等大筆的資料，以前會限於磁碟片容量不夠而加以刪除或簡化，降低成本，同時也降低了遊戲的逼真感。現在不同了，由於光碟片的成本低、效益大，所以只要是需要儲存大量資料的遊戲，該公司就一定會採用以唯讀光碟機（CD-ROM）安裝執行的方式來推銷給消費者。像最近的殺人月、銀河飛將Ⅲ，都使用了四片光碟片，就是最佳的例子。

不知道這樣會到那裡去？

國王密使VII當然也不讓鬚眉，順勢搭上了這列先鋒車，把整整 460MB 的遊戲壓在一片光碟片上。如此，不但使得語音十分清楚，背景音樂更是一流，聽起來十分舒暢、清新，蠻耐人尋味的（都是直接灌錄的，當然棒囉！）。畫面則是一級的細緻亮麗，動畫更是既多又有趣，要筆者如何形容呢？簡直就不像是遊戲，就像…像一部好玩的卡通啦！您只要看看筆者抓下來供您欣賞的圖片，就可以大概體會一番了。

嗯，閒扯談了這麼多，您對「她」意下如何呢？筆者玩完了「她」後，最大的感覺是：想換四倍速光碟了…呵呵呵！軟體還真是刺激硬體購買慾的催化劑呢！

群英會審 VER 2.0

COW BOY

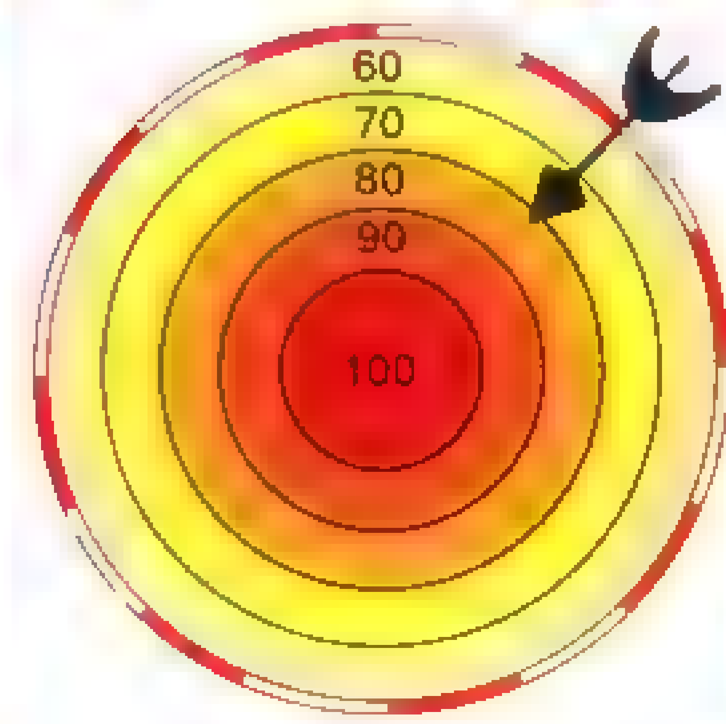
[illegible]，足讓唯美派者滿意，角色變換式的玩法雖非首創，但遊戲進行倒是蠻流暢，可惜的是配備上要求較高，光花在讀取遊戲上就耗掉不少時間。

CYBER

冗長的冒險遊戲，果然有其獨到之處。光憑其不同前六代的卡通式畫風，就可窺見 Sierra 求變之心。整個遊戲唯一可議之處，應在配備要求過高之處。

DRAGON

漂亮亮的卡通式畫面，配合清晰的語音及動聽的背景音樂，可說是一流的佳作；雖然沒有字幕，不過內容並不難，讓人可以邊玩遊戲，邊訓練英文聽力。



遊戲獵人

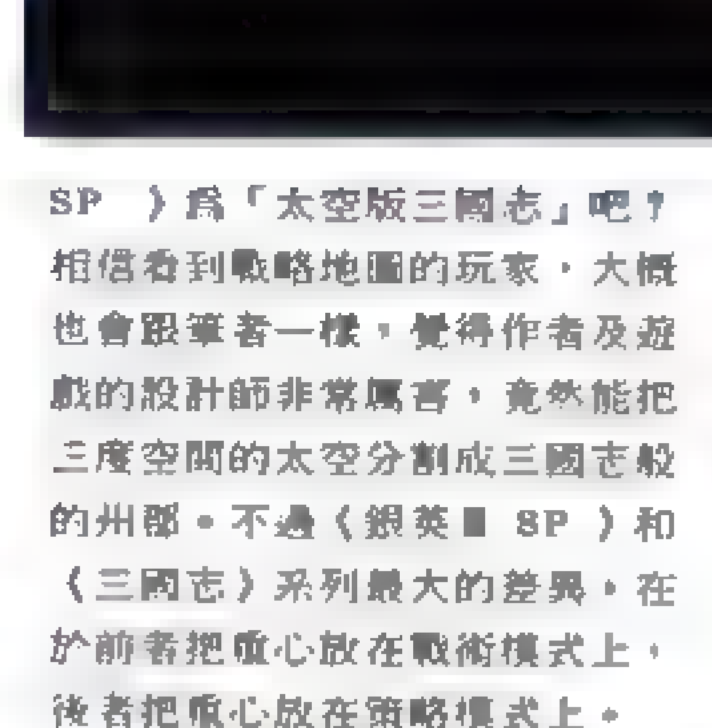
銀河英雄III SP

●出版公司／微波軟體

本文作者／米　　克

「沒吃過豬肉，也應該看過豬走路」這句話套在日本動畫迷身上，可能要改成「沒看過銀河英雄傳說，也應該聽過楊威利和萊因哈特」。的確，田中芳樹所著的「銀河英雄傳說」在日本及台灣兩地，受歡迎的程度可能不亞於一般的暢銷書。雖然筆者從來沒看過「銀河英雄傳說」（啊！不要打我，爲了表示懺悔，筆者決定把稿費拿去買一套回來看）；但是在朋友一再的疲勞轟炸下，對「楊威利」、「萊因哈特」、「伊謝爾倫要塞」等名詞也都耳熟能詳了。由於原著走紅，所以漫畫、錄影帶也跟著出籠了，腦筋動得快的日本人自然也想到把小說搬上電腦；雖然國內推出的是《銀河英雄傳說■ SP 》（以下簡稱《銀英■ SP 》），但是此一系列的遊戲在日本已經推出到四代了，可見銀英迷的勢力也是相當龐大。筆者不是銀英迷，所以希望能從另一個角度來爲各位探討《銀英■ SP 》的優劣。

首先，我想可以稱《銀英■ SP 》爲「太空版三國志」吧？相信看到戰略地圖的玩家，大概也會跟筆者一樣，覺得作者及遊戲的設計師非常厲害，竟然能把三度空間的太空分割成三國志般的州郡。不過《銀英■ SP 》和《三國志》系列最大的差異，在於前者把重心放在戰術模式上，後者把重心放在策略模式上。



遊戲的進行可分爲戰略模式及戰術模式兩種。在戰略模式下

是以三天爲一個回合，玩家可下達調整生產計劃、稅率、指派艦隊出擊及情報等指令。回合結束後如果敵我雙方的艦隊在某個星系遭遇，則轉入戰術模式。

戰術模式則是本遊戲的精華。玩家在戰術模式下必須善用提督的各種能力、利用各型船艦的特性，才能將已方的損失減至最低。由於戰術模式中考慮了方向[redacted]，所以如何將自已最堅

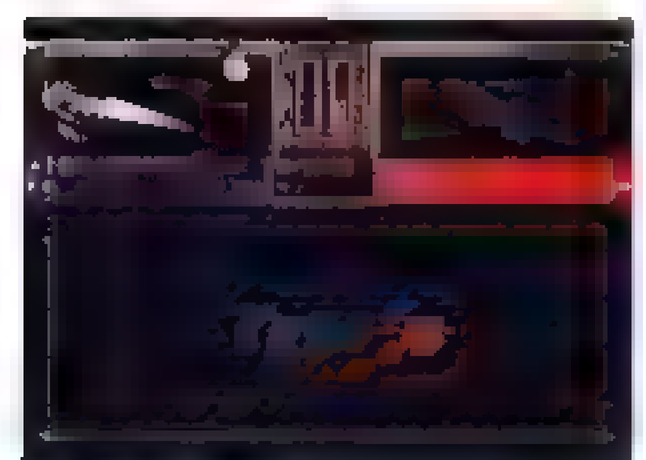
強的正面面對敵人；並且攻擊敵人最脆弱側翼及後方，就是考驗玩家能力的時候了。

當筆者第一次查閱提督的資料時，便被那琳琅滿目的數據給嚇了一跳；心想日本人果然厲害，竟然可以把人的能力區分成那麼多項目。不過隨著遊戲的進行，筆者發現會影響作戰的能力就是固定的幾項；太多的數據反而會讓人眼花，挑了半天卻不見得能挑到最合適的將領。

雖然遊戲鑑忠於原著地爲雙方列出了許多將領，不過除非玩家很少玩戰略遊戲，否則應該用不到這麼多人。倒是電腦的對手

十分「兩光」，只打了四、五個月就沒有將領可以用（八成左右都被我打失蹤了），連少校及上尉都派出來與筆者交戰，實在令人有點不忍心欺負他。

提到這點就令人想要批評本遊戲 AI 。戰略模式下的敵人很少會集中兵力來進攻或防守，反而是把艦隊均勻地駐守在各個星系。電腦敢這樣作不是沒有原因的，因為它憑著「偷看」玩家艦隊移動位置及轉向的方法，可以輕易地解決玩家的單一艦隊；所以一對一的單挑通常都是電腦獲勝。不過這種作弊方法在大規模遭遇戰時，就不見得有效了。玩家只要找一個有天然屏障的地方擺出U字型陣式，就可以減少遭受敵人攻擊的面；然後每個回合



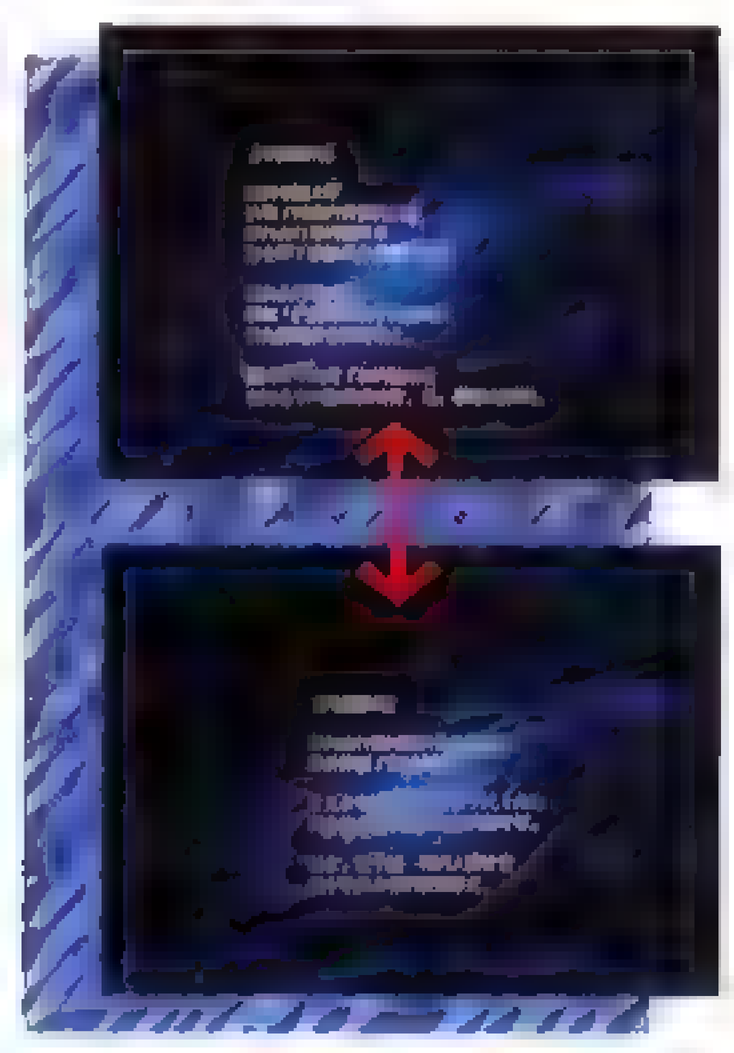
在視察敵人及預測來調整位置，就可以順利地解決敵人。

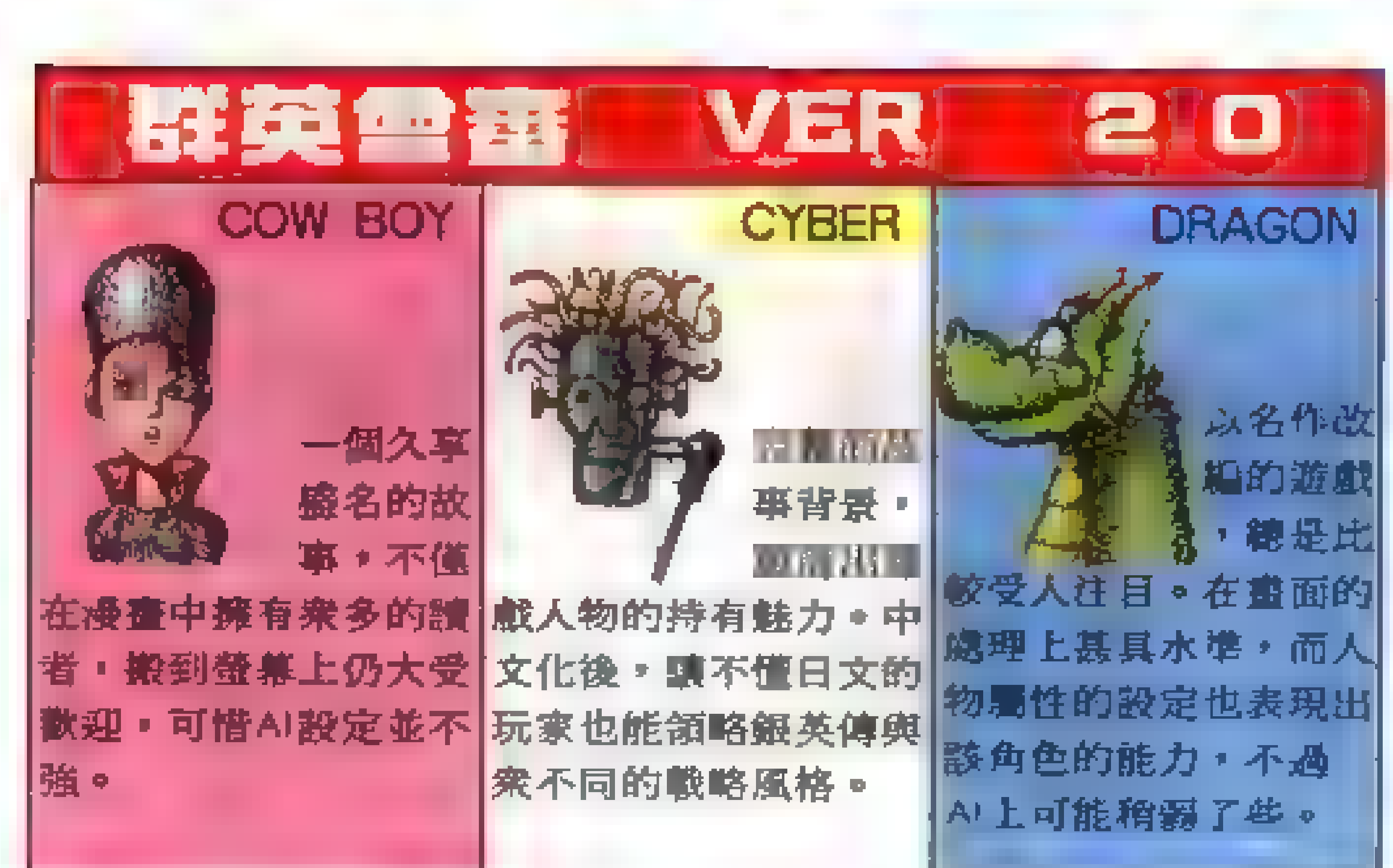
電腦另外還犯下一個很大的錯誤，就是把修護艦、運補艦和一般的戰鬥艦放在同一個艦隊中。如此一來不但拖累了整個艦隊的移動力，也增加了這些後勤艦艇被擊毀的機會。

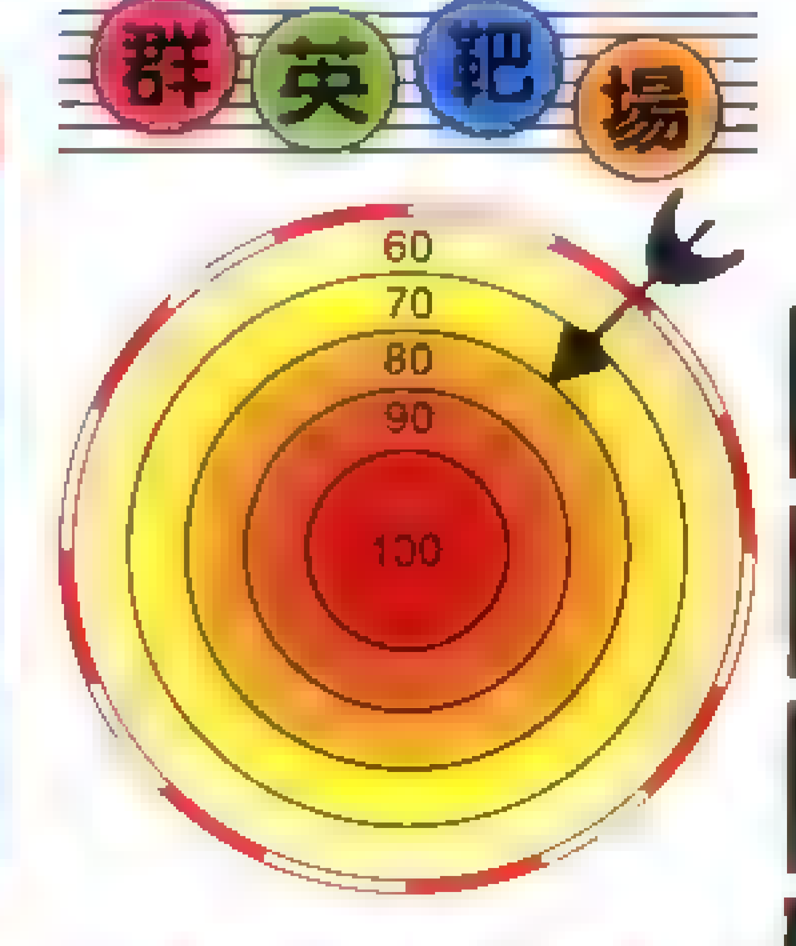
如果玩家想要輕鬆的獲勝，最重要的就是要善用巡洋艦和航空母艦。面對以戰艦或高速艦為主的艦隊時，讓航空母艦群衝入敵軍轟炸，並且讓巡洋艦隊於戰艦的保護下在後方施放飛彈，將是最輕鬆的解決方法。由於巡洋艦及驅逐艦的飛彈威力相當驚人，所以應該把這些艦艇列為優先消滅的對象。

摧毀敵人的修護艦[redacted]重要的事，否則當你發射許多飛彈後，看到迅速恢復的敵軍，一定會覺得自己在白費力氣。旗艦是整支艦隊的靈魂，所以對瞭解敵方旗艦位置的玩家而言，摧毀敵方的旗艦才是最高明的一擊；只要這招成功，整支艦隊不久就會消失在你眼前，而且敵人也暫時損失了一兩位將領。

雖然《銀英Ⅱ SP》的 AI 不怎麼高明，但是其戰術模式的確具有很高的可玩性，而且畫面及音樂也都有為不錯的水準；如果能再加強戰略模式下的運作，相信會是一套令人沈迷的遊戲。不過對於像筆者這種非銀英迷而言，《銀英Ⅱ SP》雖然不錯，可惜仍然比不上美國的一些策略及戰略的佳作。

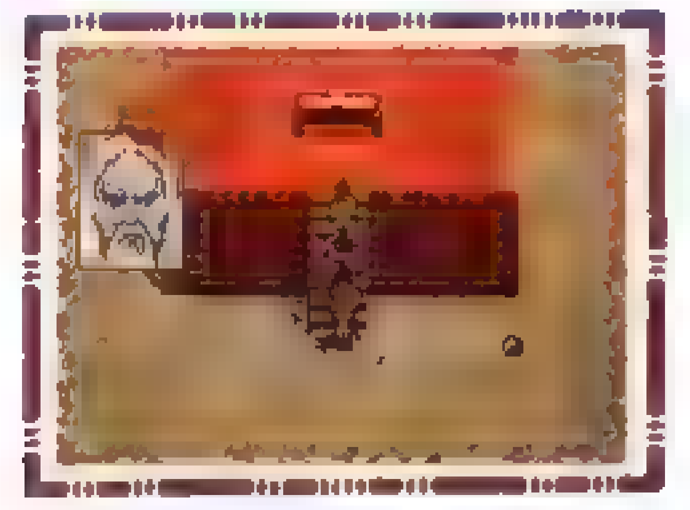






軒轅劍外傳 楓之舞

出版公司／大　宇
本文作者／T.M.C



哇！人頭也會講話

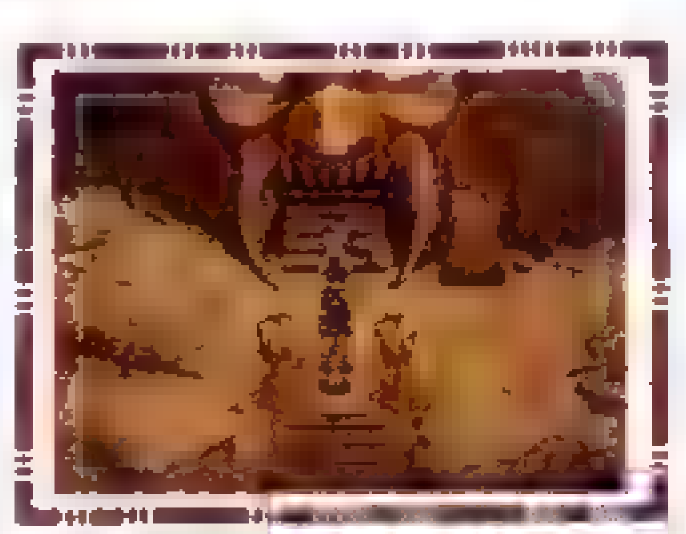
「軒轅劍外傳—楓之舞」（以下簡稱「楓片」）在千喚萬盼下，終於如期在農曆春節前推出了。此次的「楓片」算是「軒轅劍貳」（以下簡稱「軒貳」）的姊妹品，雖然兩者的故事背景炯然相異，但彼此間仍有某些程度的牽連，且「楓片」在操控介面部份是完全承襲「軒貳」的，此外，如妖怪、奇術與物品…等也都多有雷同，所以玩過「軒貳」的玩家可以輕易的進入狀況，而非軒轅劍迷的玩家也不需擔心，因為遊戲中對於所有的法術，物品都提供完善的查訊指令，能夠使玩家不用看說明書即能容易上手（難怪大宇公司的說明書總是十分精簡）。

「楓片」除了在精神層面延續了「軒貳」的風格外，在外體方面亦不惶多讓，擁有高達十四片的磁片量，相信可能又有些玩家會在輸入半途睡著了。

鋼鐵機關車

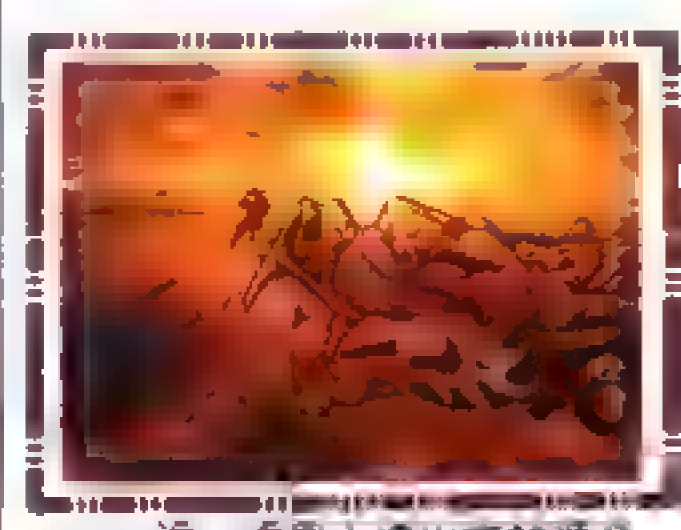
你又想做啥壞事了？

「楓片」一開頭即有一段有點長又不會太長的動畫，它有類似「軒貳」的前情題要的作用，能令玩家迅速溶入劇情中，除了片頭動畫外，遊戲中還有數段拉場動畫，但筆者認為只有搭飛行鳥跨渡機械龍那一段較精彩外，其餘的表現略顯平庸。在畫風部份雖然是唯美的中國風味，不過，因為在「軒貳」已經賞識過了，且此次並無更創新的手法，所以雖覺得柔和舒暢，但卻有些失望。



號稱有進無出的鬼塔

至於戰鬥方面，則採「妖魔道」式的上半身舞動攻擊畫面，因為人物的外形大了不少且攻擊的招式更灑脫，故使整體看起來更兼具了力與美。而人物屬性種類多了二項—抗力與護甲。抗力共有五種（物、熱、冷、毒、魔）其定義有點類似五行相生相剋的法則（如穿戴木製的防具遭遇火屬法術時，不但須承受法術的傷害，還必需加上本身物品對身體造成的損害，也就是會有雙重打擊，相反地，如果配戴有能吸收水或冰的護具，則面對敵人冰屬法術時，不但不會受傷，還可吸取敵人的精力。當然，也有許多物品是屬中性，沒有特殊效果的，如：布製品）。護甲則是可將自動參加，配製或捉來的仙妖裝備於身上，使主角們的防禦力、攻擊力…等增加，有時甚致會增有抗魔、毒的能力。此外，「楓片」在法寶裝備物中多增加了20　種「密寶」，它是一種會成長的寶物，能吸取敵人的攻擊力或吞噬敵人進而演變成金塊、卷軸…，因為這幾點的改革，使戰鬥變得更複雜有趣了。



這…這是人造出來的嗎？

「楓片」的劇情架構，在於旁線的部份較「軒貳」強化了不少，且對於許多事件的處理都提供了要或不要的選擇，使整個遊戲內容更加豐富，也更鮮活。但

嘿！嘿！終於逮到你了吧！

因旁線的任務多半是要求玩家收集五、六樣珍獸或物品，而那些東西通常須盲目的四處尋找，導致造成玩家變向的練功，使遊戲節奏因此變得較緩慢而冗長，是筆者認為旁線任務所產生的負面效應。而在故事的舖陳上，雖然有牽扯到許多家喻戶曉的歷史名家（如：孫賓、西門豹、鬼谷子…）但那些角色幾乎都沒有很好的發揮，而淪落為跑龍套的，十分可惜。也因如此，感覺上主線的張力就稍顯薄弱了。

原來公輸般是滑翔翼之父

近來不曉得為什麼，許多自製的 RPG 多向傾向加入愛情的佐料（如：「軒貳」、「妖魔道」乃至「楓片」）都有男女主角相戀的情節，不知是否為爭取那些終日抱著浪漫經典的女性同胞青睞，還是另有其因？不過，不管如何，至少這樣能消弭一些RPG慣有的血腥味，且如「楓片」這種男女主角完滿的結局，也使得玩家在遊戲終結後，多了點溫馨愉悅的感覺。

好一個圓滿的結局啊！

此次的音樂仍有大宇一貫熱鬧的風格，不過不知是否因為作曲者為同一人，而使得風格與「天使Ⅱ」、「軒Ⅱ」頗相近。至於音效，則多了幾種戰鬥嘶喊聲。

整體看來「楓片」在各方面的表現都還不錯，但筆者認為其在程式設計技術的提昇優於美工許多，尤其是「遠近視角重疊」技術大幅度的用在楓片中，使玩家彷彿在玩 3D 立體版（場景隱約浮現於眼前）。此外，筆者頗感失落的是最後一場決鬥並不如預期精彩，不知是不是趕工的關係，使得蜀桑子不但未帶幫手前來，而本身的能力也遜於前頭的魔王，實在十分訝異。而此次在結局的處理上算不錯，以類「吞食天地」式歷史回顧，將玩家再次帶入「楓片」的世界中重遊一遍，只可惜，因為在最後一戰完結後，隨即切入結局畫面，使玩家無法將其存檔，造成往後如要觀賞結局動畫就必須再打一次魔王。

在玩畢了「楓片」後，筆者覺得就整體而言，「軒貳」似乎勝過「楓片」，也許是「軒貳」已在我心中建立了不可替代的形象，但還是希望DOMO小組能再嘔心瀝血為我們帶來更驚人的鉅作。

柳暗花明又一春

：雖然遊戲支援286的PC，但筆者建議各位老爺族的大爺們，快換機器吧！否則遊戲執行速度會令你感到心碎的。

群英會審 VER 2.0

COW BOY

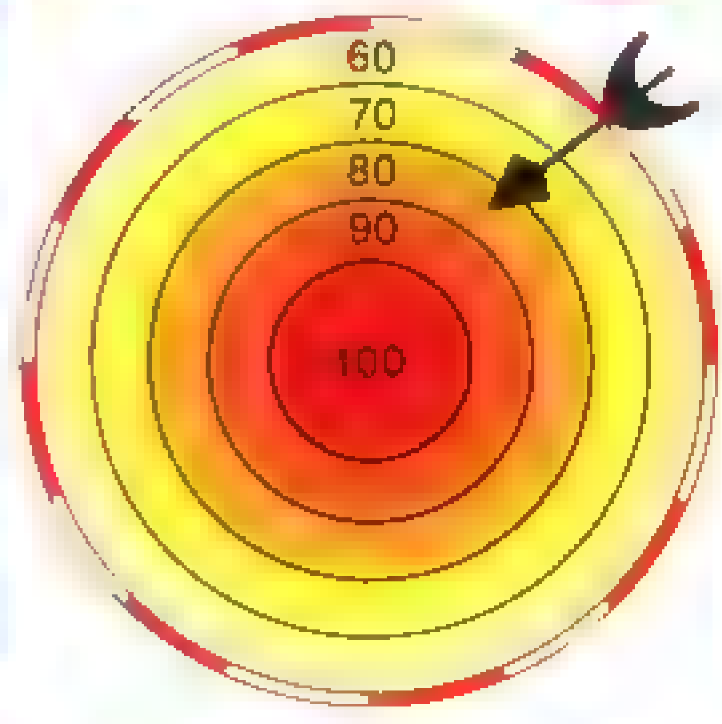
[illegible]架構，畫風在RPG界中均屬上作，旁線任務的設計讓人有另一番感受，因是「軒轅劍」同一創作群，故有些事物會有雷同感覺。

CYBER

[illegible]作「軒貳」之風格，但在 DO-MO 小組力求突新的努力下，無論在劇情、音樂與畫工的表現，在中文RPG的領域中，皆屬難得。

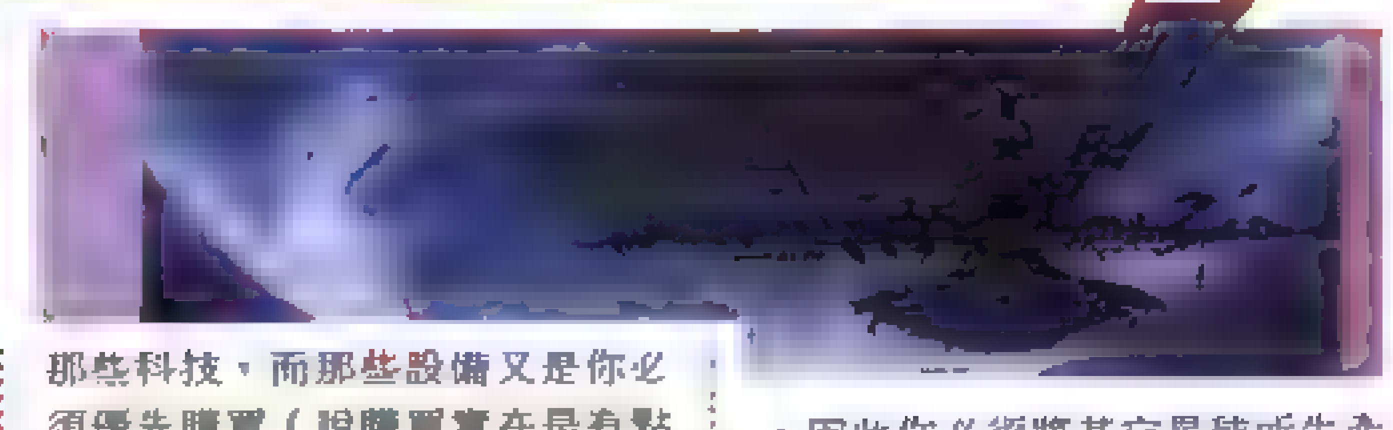
DRAGON

以「軒2」介面製作，基本上畫面及音樂的水準都與前作相當，不過在故事背景上以史實為根據，在劇情上倒是頗為吸引人。



遊戲獵人

回到地球



出版公司／勁源光碟

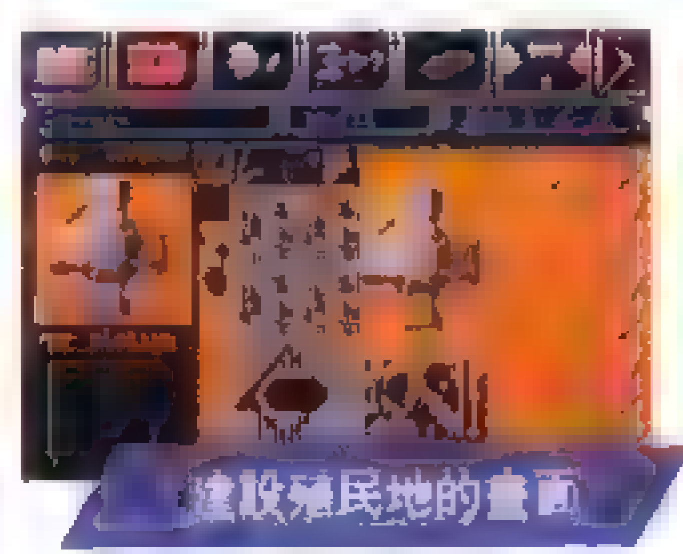
本文作者／*Knight*

在二十一世紀的中期，地球已經享受了一段時間的繁榮和和平，大部分的武器也已經被銷毀，人類和生態上的問題也被解決了。如果有任何國家發動侵略戰爭的話，將會受到聯合國軍隊的制裁。最後，地球上終於成為一個沒有任何戰爭的地區，科學家們也可以將他們的心思花費在粒子加速器的研究上，在花費超過了五十年的時間之後，聯合國核子工程研究所終於成功的發明一項新的科技，能夠自由的扭曲空間，使得人類終於能夠在不同的星系中探險。人類並且發射了兩艘探測火箭前往外太空，尋找其它的星系，其中探測船 1 號被列為失蹤，最後則被確定為任務失敗；探測船 2 號則成功的發現其它星系並返回地球，在經過改裝之後，探測船 2 號則更適合攜帶人類前往新的星系開墾。

所謂天下大勢，分久必合，合久必分，地球最後出現了一批反抗軍，將地球上現有的聯合政府毀滅掉，探測船 2 號所收到政府最後的命令便是尋找一個新的星球定居，壯大自己，找機會重新回到地球。各位玩者將扮演新地球殖民地的指揮官，為了達到事半功倍的效果，遊戲中第一件事便是招攬新的顧問，他們分別為建立者、鬥士、開發者和飛行員，事實上沒有這幾個人遊戲也無法繼續進行下去，當你已經招攬各個顧問之後，你首先必須和他們交談，了解你需要優先發展那些科技，而那些設備又是你必須優先購買（說購買實在是有點奇怪，因為你除了花錢以外，還必須消耗各種不同的礦石，並且等一些時間才能得到你需要的設備，因此不如說是建造來的更妥當）。當你與這幾個顧問交談之後，你會發現他（她）們的回答只有幾種，不是我們需要更多的產品或是金錢，就是你需要更多的衛星去探險未知的星球，或是你需要更多的星際戰機以保衛你的殖民地，完全沒有考慮實際的狀況，即使你的錢已經很多了，或是你已經將全部的星系（球）都探險光了，他（她）們的答案依然是千篇一律，顯得這些顧問的智慧好像是不怎麼樣（或許是說由於遊戲中的所設計對話內容太少，因此沒有什麼對話內容好選擇），也因為如此，筆者已經懶的和這些所謂的顧問交談了，反正殖民地發生什麼狀況，你的顧問便會告訴你，你只要對這些狀況採取一些反應就可以了，不過當殖民地的電力供給不足時，他們並不會提醒你，因此你必須自己注意一點。

由於礦石是製造的重要元素（另外兩項元素則分別為時間和金錢），因此遊戲中還必須增加你礦坑的數量，當新的礦坑完成之後，你還必須購買礦工，然後將每個礦坑都配備一名礦工，讓他們投入生產的行列，以增加礦坑的產量。但是每個星球所能開挖出來的礦石種類並不一定都相同，因此你除了在地球上建立礦坑之外，還必須找尋合適採礦的星球，將採礦站送到上面以開挖礦石。

由於所有的物品都必須在新地球才能建造，但是新地球並不是能夠生產每一種所需要的礦石，因此你必須將其它星球所生產的礦石運到新地球上，只是這些過程都必須由你親自操縱，如果能夠有類似設定礦石運輸路線的功能，那麼操縱界面就會親切。雖然本遊戲的時間可以採加速的方式來進行，但是到了遊戲中期以後，你會為了建造多樣的物品而需要大量的礦石，所以其實大部分的時間變成在運送礦石，因此後來筆者乾脆自己將新地球上的礦石數量修改一下，以節省時間。



建設殖民地的畫面

當遊戲一開始的時候，你只擁有少數幾項的科技，為了保護你自己的殖民地和開發新的星球，新科技的開發是必要的，而這些科技的開發大多有其關連性，你必須循序漸進，而某些新科技則是由你的外星夥伴所提供，例如戰爭用的獵殺者（ Hunter ）和雷射砲（ Laser Gun ）等科技，不過令人可惜我居然無法保護提供我這些技術的外星盟友（實際上我已經幫他們擊退了來犯的外敵，而且在沒有發現另一次來犯的敵人時，電腦就突然告訴我他們被滅亡了）。

遊戲中除了你一開始所在的新太陽系之外，還存在著眾多星系之中，而在這些星球中又有部份星球內居住著各種不同的種族，那麼也就一定會有充滿侵略性

的敵人存在（爲了增加遊戲的刺激性，而成爲遊戲中必然的現象？），爲了抵抗外侮的入侵，你除了不斷擴充你的防禦武力之外，還必須與他們來幾場星際大戰，不管是地面作戰或是外太空作戰，你除了指揮你的軍隊移動之外，讓他們與敵人遭遇，接下來的事便交給電腦吧，電腦在顯示一段太空（地面）作戰的動畫之後，便會依據敵我雙方武器數量、種類及配備做一判斷，看看鹿死誰手？玩者根本插不上手，甚至是連敵人武器的數量和種類都不得而知。

遊戲的主畫面是採 320 × 200 × 256 色的畫面，不過在遊戲的片頭有部份是採 640 × 480 × 16 色的畫面，事實上筆者個人認爲採用16 色灰階的高解析度圖形更能表現出回憶從前時的那一種特殊"味道"。而在目前一片 3D 立體圖案的遊戲風中，本遊戲依然採取 2D 平面來顯示各種建設狀況，不過在建設的途中，各位玩者將可以看到各種建築物從無到有的過程，表現只能算是中等。

遊戲一開始背景說明是採靜態畫面和動畫合併的方式進行，還配合全程的語音效果，只是有時候你會發現語音會比畫面先出現，無法做到影音同步，整個遊戲的片頭如果完全觀賞完畢約需要十分鐘左右，除了影音無法同步這個小問題之外，個人倒是滿欣賞這一段片頭。隨著遊戲得進行，各位玩者難免會遇到一些事件的發生，而這些特殊的事情通常會伴隨著一張靜態圖片或是一小段動畫，對於那些特殊事件說明的更清楚。只是當探測衛星（或間諜衛星）發射出去時，發射的動畫並沒有辦法跳過去，雖然畫面做得不錯，看個幾次並不會感到厭倦，但是看個幾十次呢？同時遊戲中的特殊事件，必須要等到你去到特殊的地方或做某一些事之後才會發生，並不是依據目前的時間，所以有些事就會變得有點不合理。

外星人進行談判

遊戲的操作介面作的如同 WINDOWS 一般，非常的親切、簡便，而且大部分的操作指令均有其代表的圖形，讓人一目瞭然。在遊戲的進行過程中，只有當各位玩者發現新的行（衛）星、建立運輸船隊或是防禦（攻擊）艦隊時，如果想要自己取一個比較特殊的名稱，而不想用遊戲中內定的名稱時，此時才需要用到鍵盤，或是對遊戲中所發現新的行（衛）星採取內定的名稱作確定時需要按下 Enter 鍵，其餘的時間只要一鼠在手，便可以行遍天下（真的是行遍天下，除了新的太陽系之外，到目前爲止，筆者還發現了五個星系可供探險、開發和觀光一下）。

另外遊戲雖然只支援模奇音效卡和聲霸卡（或相容的音效卡），不過如果有聲霸卡專業版的話，將可以很清楚的感覺到立體聲的效果，尤其是在片頭一開始時，一邊的喇叭負責輸出語音，另外一邊的喇叭則負責音樂的輸出，從一開始回憶地球繁榮時澎湃激昂的音樂，到等待敵人進攻時那種不知未來的緊張心情，遊戲在片頭部份的音樂算是很不錯了。

而在遊戲中，每當你選擇一向指令時，電腦將會自動的唸出該項指令，或許有些人會認爲還不錯，但是就那麼些個單字，聽久了總會感到厭煩，在加上背景音樂的音量和數位音效比起來有一段差距，因此如果要將背景音樂的音量調到很清楚，那麼數位音效又會太大聲（筆者個人私下認爲），所以筆者個人在玩回到地球時，只有將數位音效調到清楚的狀況，音樂則用 CD 撥放星際大戰系列電影的主題曲和配樂代替。其實筆者認爲除了音量控制的問題之外，整個遊戲中的數位音效表現算是不錯了。本遊戲雖說是一個類似模擬城市2000類型的遊戲，但是舞臺背景已經轉到了外太空，因此想要換換口味的玩者不彷玩玩看。

COW BOY

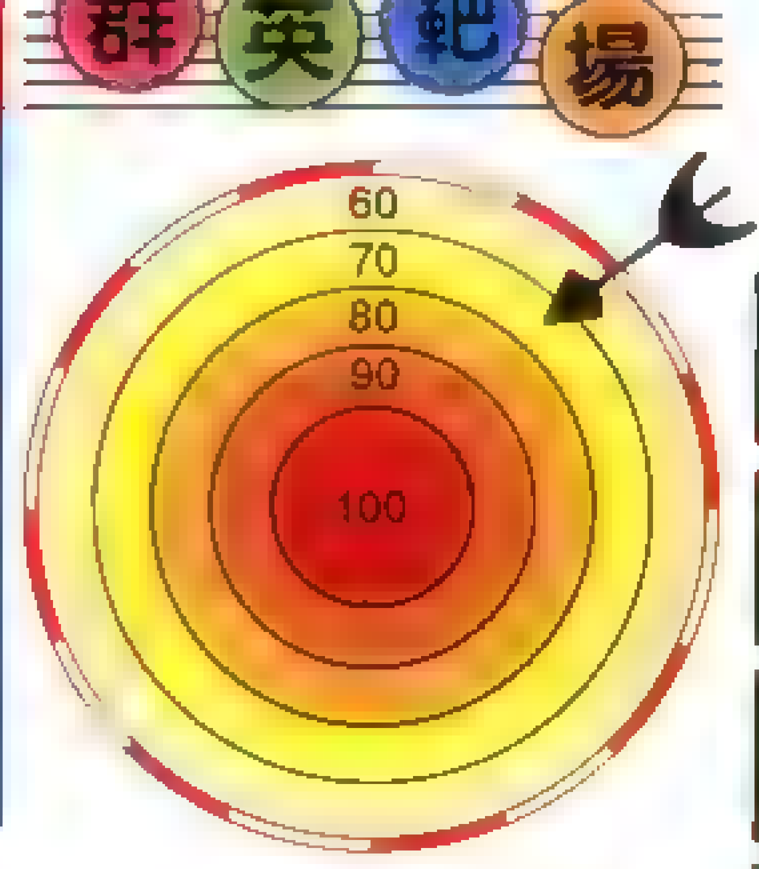
對喜好冒險的玩家來說，太空探險永遠是值得去探索的題裁，整個架構表現不錯，如能在功能設定上加強，本遊戲會更臻完美。

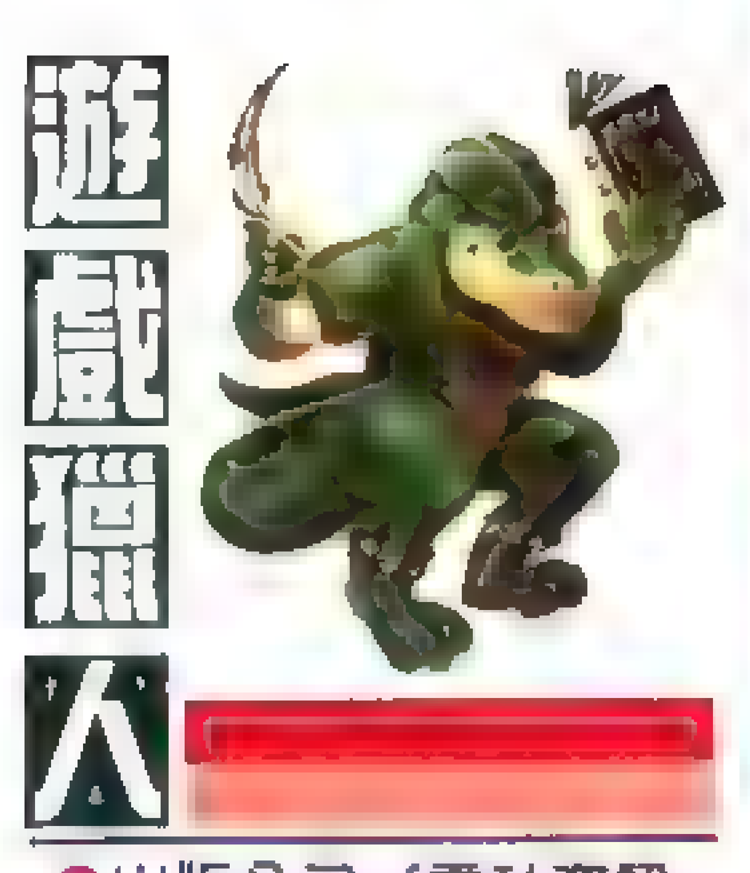
CYBER

長達十幾分鐘片頭劇情介紹，處理得相當不錯，配樂與音效在其中更發揮的淋漓盡至。

DRAGON

以太空爲背景的策略遊戲，在畫面及音效上都具有一定的水準，不過在設定上則有些不盡妥當之處。





出版公司／雷神資訊

本文作者／ALEX

古時以乞食爲生的遊民，會將四處乞討得來的各式殘羹菜餚全倒進一只鍋內，再加熱煮食。這種「情餚」是否即演變爲時下各式火鍋的主流有待考証，不過，相傳向來埋怨老百姓「何不食肉糜」的皇帝爺因緣際會初嚐此「人間美味」時極表讚賞，並御筆親賜「一品鍋」封號。

現代人福薄，缺少了浩盪的皇恩庇蔭，除了火鍋外，也只能在麵攤上叫碗什錦麵好追思一品鍋的昔日風采了。根據說文解字（胡說的說）的闡釋，什錦麵者，即除了麵湯外，另加入多樣佐料烹調而成，較常見者有蝦子、紅燒肉片、豬肝、香菇等等，高興時也可以外加個魯蛋……您問我什錦麵跟遊戲有何關連？稍安勿躁嘛……草民如此苦口婆心的旁徵博引，無非就是爲了……多

齊天大聖誕生地

賺幾個稿費，您如何忍心一眼識破？喔……是了！什錦麵……這款「西遊記」就像是遊戲界的什錦麵……您瞧！這不是搭上邊了嗎？千萬別太佩服草民……現在，就讓「草將將」權充主廚，帶領各位細細品味這一款美食……

首先遭逢的問題就是遊戲類別的定位，「西」片雖網羅了角色扮演、冒險、橫向射擊、動作等等型態，然而，企圖締造遊戲新猷的雄心之背後，卻暴露了各單項類型的力有未逮。針對遊戲的求新求變精神，吾人當持肯定之意，只是，「俗擱大碗」之餘也應顧及「料好實在」是不？

水濂洞口辭別衆猴孫

遊戲包含了三大任務，分別是「學七十二變法」、「鬧龍王宮」和「勾消生死簿」。第一個任務玩家須遊走東勝神州、南瞻部州和西牛賀州，此部份佔了整個遊戲極爲吃重的比例，但是將此定位爲角色扮演則稍嫌牽強，其中尤以主角的生命竟有「變數」的設計頗不得草民認同。此外，散見於東勝神州橫衝直撞的走獸和「三不五時」會迎面施以火噬的恐龍，又如西牛賀州三星洞內幾乎滴水難穿的迷宮陷阱等等，或可將此部份擴大解釋爲「RPG的場景，冒險式的解謎和動作類的玩法」較爲傳神?!

餘下的第二、三個任務則類型較爲接近，且又分別細分成三個關卡，各關卡魔頭則皆以格鬥類型收場。鬧龍王宮須解決東海魔龍、幻人偶主和千年蚌精；勾消生死簿則須面對索命牛鬼、勾魂馬怪和青閻羅王。此二部份的場景極爲簡單，與各魔頭對決時都是單一畫面，而在見到各魔頭之前的橫向捲軸則都只有兩個捲幕的場景，雖然看似簡單，惟難度之高也夠讓玩家爲之氣短了。

小心輸得脫褲子

任務二的橫向捲軸射擊很有「爆笑出擊」的味道，玩家得避開來勢洶洶的各類魚群攻擊，又得集中火力擊開位於螢幕右方的洞窟入口。在撲到窺門之前，恐怕也得死他個七七四十九回了……別懷疑，在各個小關卡的過程

中是可以存檔，但是取出所存的進度時，→卻得由該關卡的橫向捲軸再重頭來過，而且，遊戲自始至終主角的生命只有「三隻」……即便是賽夫與路德（ SAVE & LOAD ）二位門神也會束手無策的。因此，如何一氣呵成擊破各關卡的小魔頭，無形中會拉長遊戲時間，相對的讓遊戲變得很「耐玩」……

第三個任務的橫捲模式，則是典型的動作冒險再加上一點點益智……讓玩家思索何以動作如此不俐落……這一類型的遊戲可就多了，不同的是，在「西」片裡主角只能在挨揍閃躲之餘，把握那微乎其微的機會乘隙過關，且毫無反擊的能力。與第一個任務相同，出現操控上的瑕疵，鍵盤反應有點遲緩，人物移動則有方位對不準的缺失。

跳下就到龍宮了

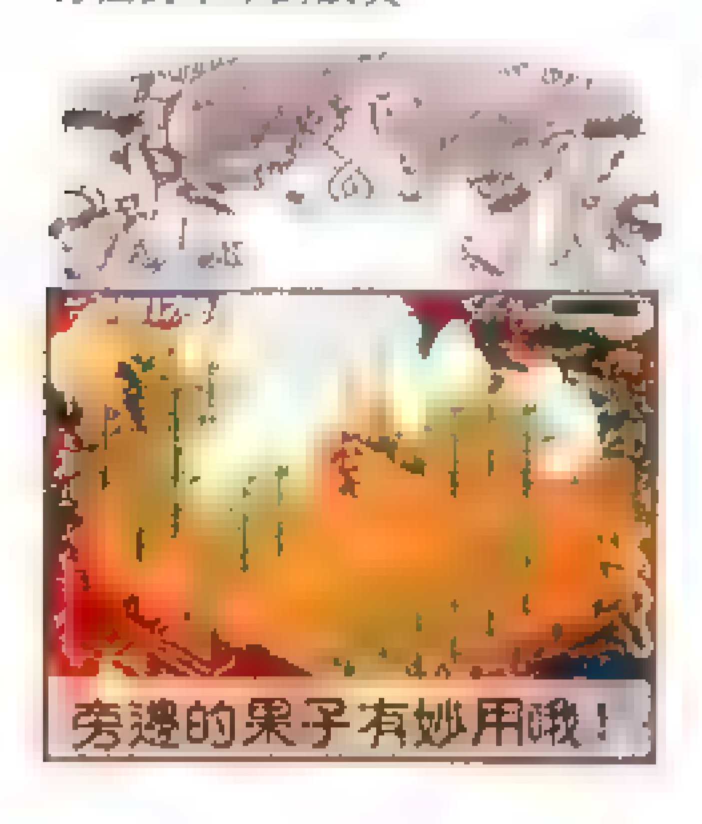
綜合遊戲美工、聲光效果、操控介面的便利和遊戲的流暢度而言，第二個任務的橫向捲軸射擊單元，是整個遊戲最為成功之處。草民斗膽有此揣想，如果整部遊戲皆以此模式設計，成績是否會更為可觀?!

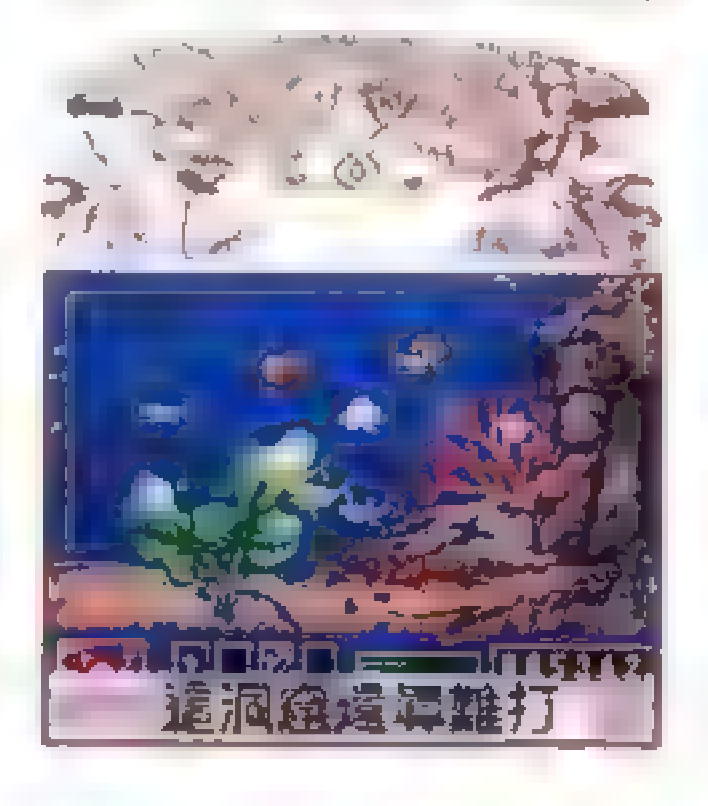
語音部份甚是有趣，同時提供了國台語雙聲帶，常收聽廣播的玩家對這些配音大抵都會有似曾相「聞」的親切感，很像廣播劇團的專業人士跨的刀，尤其台語部份，更像布袋偶劇的主講人……不是說，台灣有四大家族…嗯…四大族群……這麼安排，會不會引起客家籍和原住民同胞的抗議呢？喔……事涉敏感，與遊戲無關……

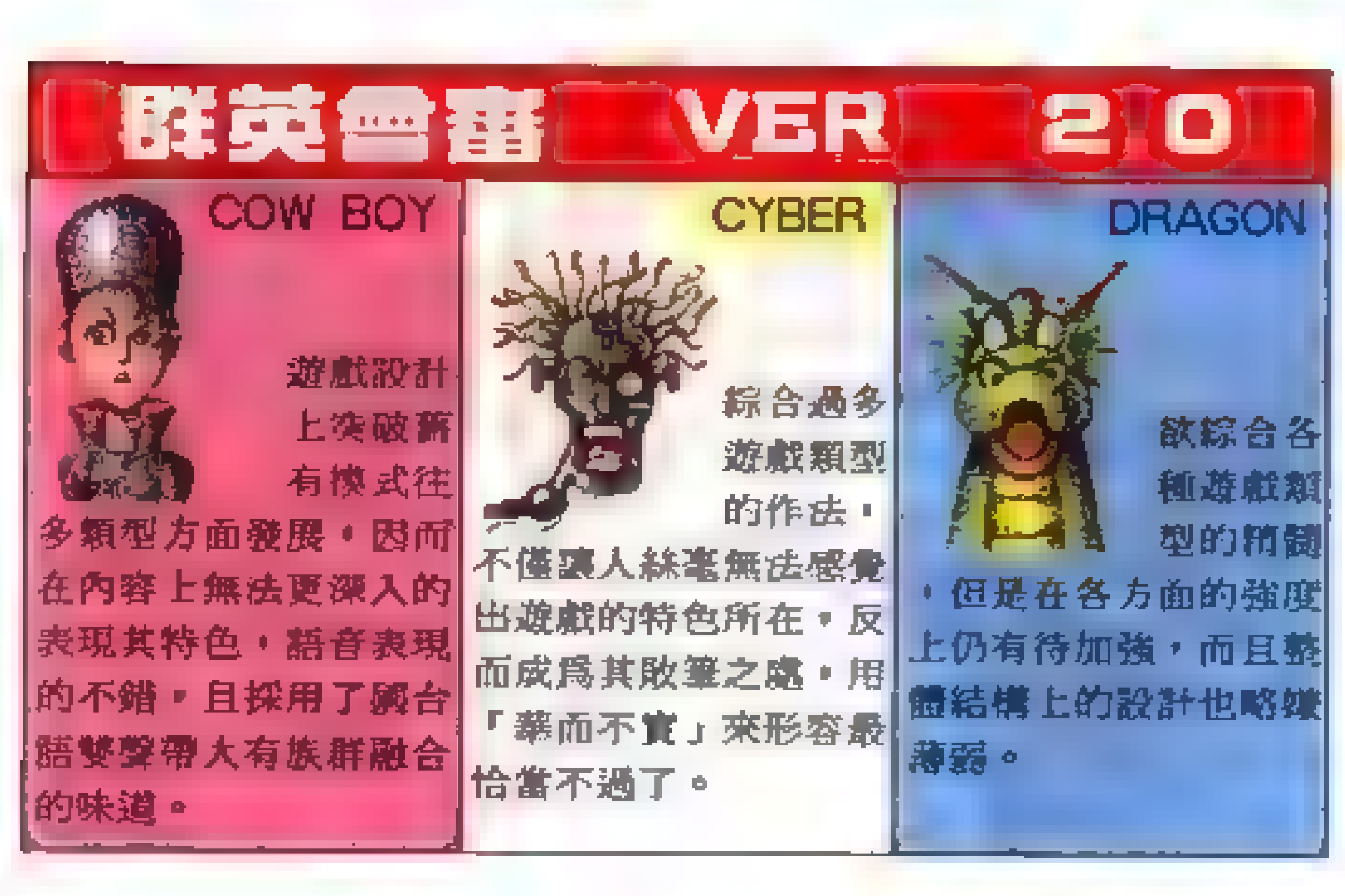
撇開省籍情結不談…嗯…撇開個人的主觀成見不談，當一個人同時擁有多樣的才華專長時，從另一個角度來看，是否會落得沒有較突出之處？同樣的，借此寄語遊戲創作者，敢於突破的勇氣值得感佩，但應力求防患凡事點到為止的缺憾，如此不但大大折損原創意的初衷，也容易招致虛應故事的譏評，豈不冤哉?!

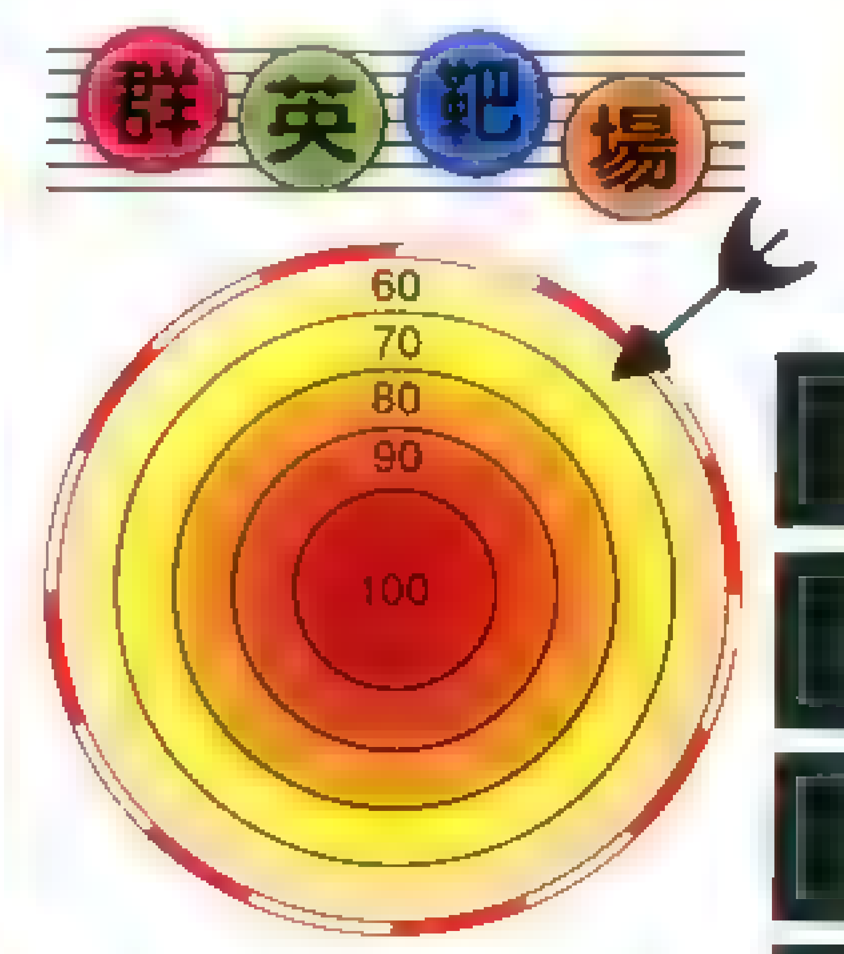
用什麼拜的？

說著說著，肚子有點餓了，到巷口吃碗什錦麵去……現在的生意人都很注重包裝的功夫，只是，這麵條吃將起來倒沒以前Q了……


旁邊的果子有妙用哦！


這洞窟還真難打



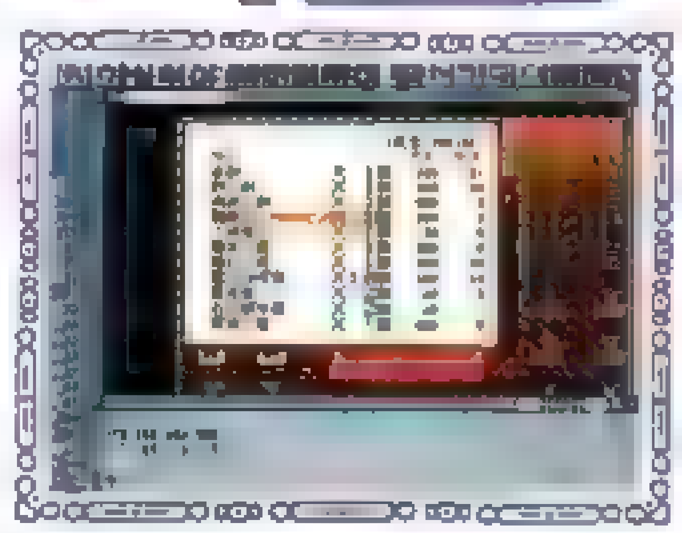


●出版公司／華義國際

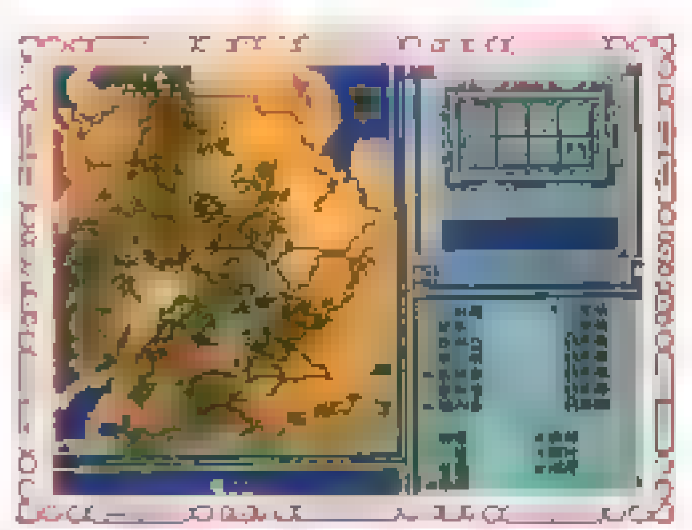
本文作者／Guderian

波斯戰記是一個很獨特的RPG，它有策略遊戲的外表，似乎可以由地圖上進攻到任何地點，然而它卻是不折不扣的RPG。因爲它有一些限制，像是不攻下馬西亞城及貝尼塔城你就無法進攻里薗城等，但在很多地區卻給玩家自由決定攻擊路線，這眞是一個有點限制又不會太限制的RPG，不會比起傳統RPG那樣限得死死的。另外它的即時戰鬥也是一大特色，可以讓玩家去品嚐各種戰鬥方式，試試以衆擊寡的快感。筆者接到波斯戰記連戰了好幾天（大多超過晚上一點）才過關，的確魅力驚人。

壹 特點

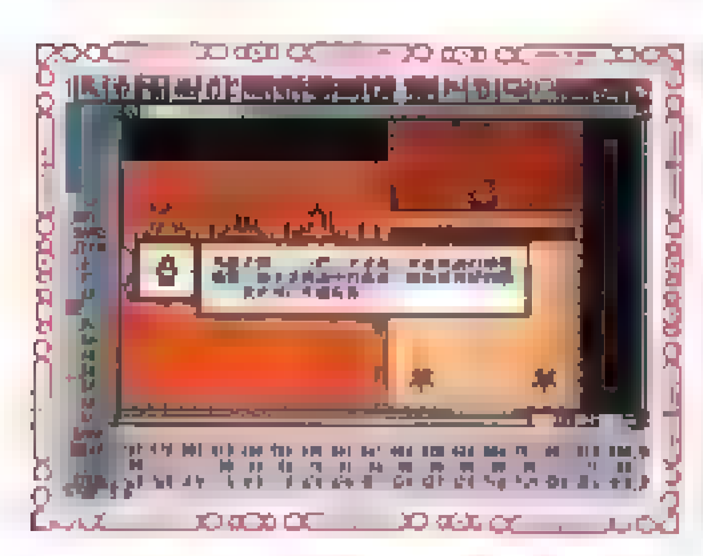


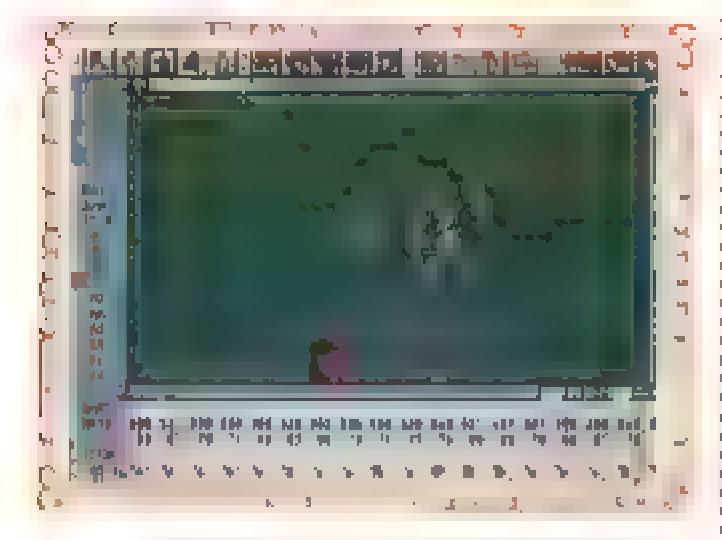
一直受筆者垢病的採地雷戰鬥方式已改良成爲由玩家決定戰鬥時間及地點，除了有時隔壁鄰居來打你之外。要練功可以用探索功能去找當地的原住動物對決，提升等級兼賺錢。建議在平原區探索，因爲那裏的蛇比較不具攻擊性而且比較好賺錢，如果你堅持在森林找狼人那有人陣亡不要怪我。而設定中增加了疲勞度（FT）這一項使你不能無限制的戰鬥，時間拖愈久對你愈不利，因爲疲勞度增加會使各項攻擊及防禦力下降。然而可以在鄉村旅館中睡一覺以消除疲勞，這和以往恢復HP不同，因爲只要不死HP自動會補滿的。



法術分爲四類，火、土、風、水，而且會互相剋制，因此要對付波斯四將就要對症下藥才行。最好是到魔法屋中請人爲你施防禦該類屬性的魔法（當然要付錢，每人300元）。可以學習魔

法的人不多，而且他們又特別脆弱，因此要好好保護才行，一旦陣亡了可就損失大了。有些敵人是不怕明刀明槍因此魔法師一定要很重視，不過孔武有力的角色也要注意，因爲他們是防衛敵人的第一線兵力。

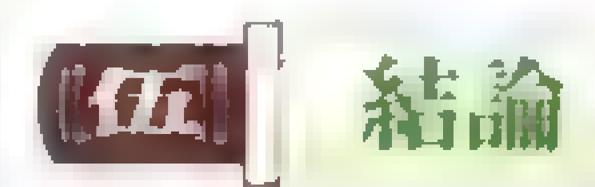




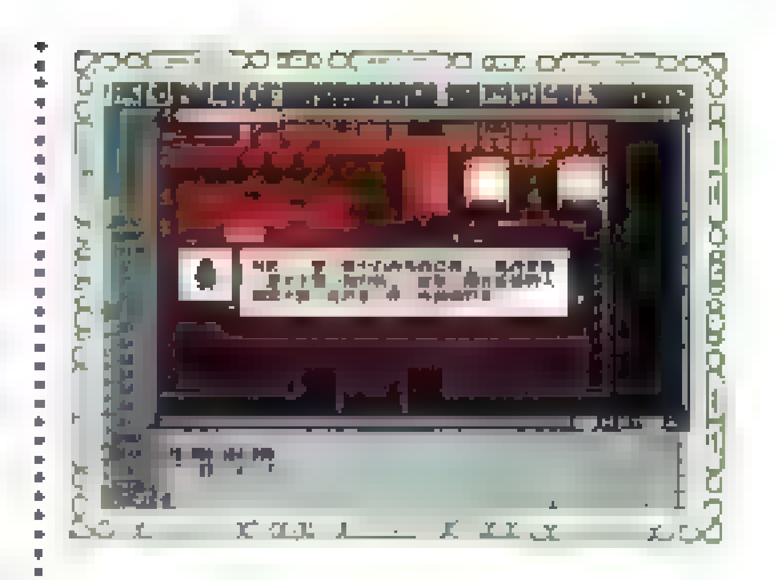
輔助道具有攻擊性的各類刀槍斧，能增加攻擊力而且有些可對付特定屬性的敵人，而防禦性的各種防具則可增加防禦力，另有一些召喚精靈的笛子，產生魔法效果的石頭，及各種藥品。但是由於每個隊員只能帶一樣道具，因此如何針對敵人特性及角色來配備便是一大重點，例如弓箭手的防禦力低，究竟要配防具或魔法箭就看玩家去裁量了。有時失敗無妨，重新調整道具再作戰可能會有不同的效果哦！

肆 外交

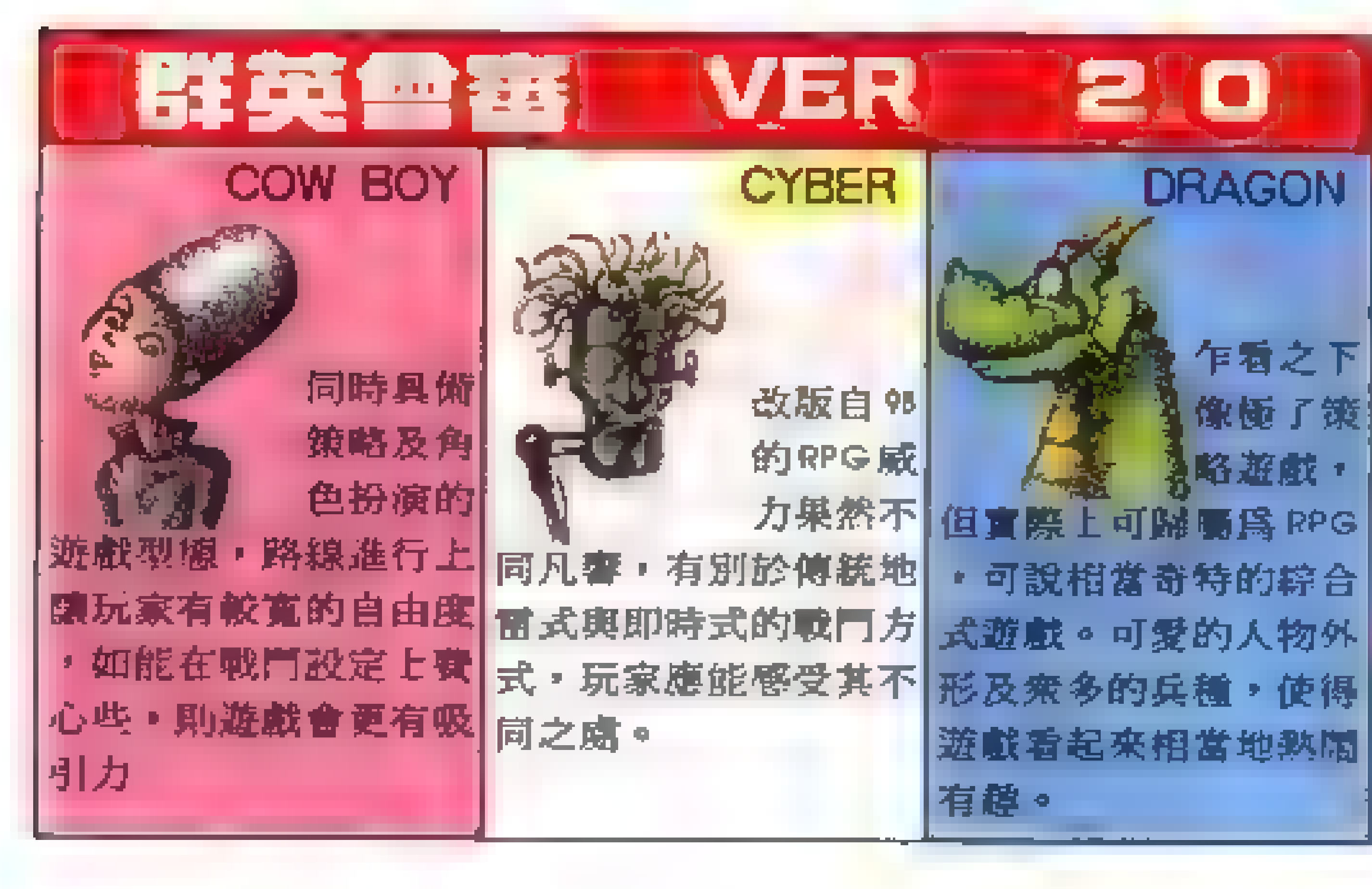
用外交能回卡利恩國將 LV 超過 50 的士兵或戰士升爲騎士，也可以到休利亞王國買馬使他成爲騎兵，更重要的是可以到各個獨立國爭取支援，不同國家有不同兵力組合。像海盜國的勇士型，休利亞國的騎兵及魔法戰士，精靈國的小精靈，貝尼庫國的蠻魚人各有各的特色。但是不見得每個傢伙一開始就願意和你結盟，因此你必須完成一些任務才行。像是不攻下諾福克城就無法得到休利亞城的支援，不得到水精靈王的許可就無法請土精靈王出山。善用外交可使遊戲進行較方便，也可免除孤軍奮戰的結果。

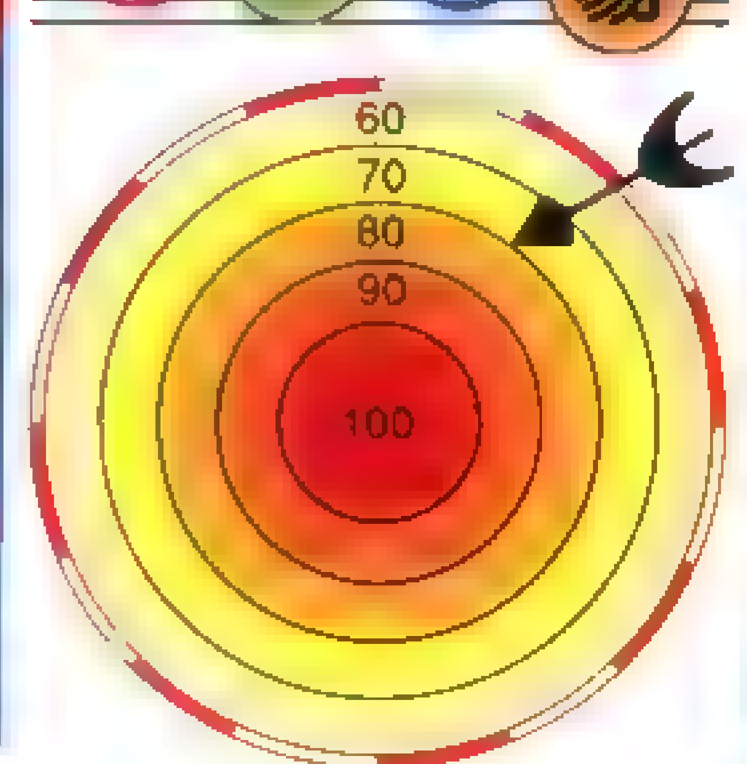


音樂及音效表現不錯，畫面尤其是作戰時各種人物表情十分



豐富，人物種類也很多，不過有些人物名稱很奇怪，像是兩兄弟要不是戰士要不就是劍士，偏偏就叫兄弟，而僧侶、修道士、法師、國師都算不同名稱，又限制同一支部隊不同名稱的角色不可太多，太消遣人了，像孔來多名爲銀騎士和騎兵又有何不同呢？不過即時戰鬥方面做得倒不錯，又可利用周圍的部隊來打車輪戰，一支部隊疲勞度上升便脫離戰場，再呼叫其他部隊，如此再強悍的敵人被我們五、六支部隊圍攻也吃不消。與氏工房這個 RPG 的確有它過人之處，可能這將成爲新 RPG 的典範也說不定了。





/ALEX

戰國時代，周威烈王六年，魏國首都大梁城…

城郊樹蔭底下，聚著一群人圍著觀棋，內中一人名喚田衍，乃墨子門下學生，他開口催促著凝神思索棋路的師兄輔子徹，「時候不早了，再不回去，大師兄可要罵人了。」

「回去？說的也是…我那一棋子也該移走，不然就危險了…」說完話後，又埋首於棋盤之中。

忽然間，由身後跑過一群驚慌的居民，連帶的，這一盤棋局也被迫中斷，「快逃啊！黃河決堤了…」

眼看著肆虐的大水恣意的淹沒了腳踝、淹沒了莊園、也淹沒了棋子…

輔子徹猶氣定神閒的兀自思量：「黃河若真想改道，誰能逃得比它快？」隨即瞧見河堤上似有人影鑽動，當下決定上前查探，適巧田衍於這時折了回來，於是師兄弟二人一同涉水步上河堤。

「看來你們是破壞河堤的陰謀者！」田衍遭擊倒後，輔子徹獨力教訓了罰桑子的三名爪牙…

另有一帶面具之人怎地不開口？…「居然是個木頭假人！」於是扶起師弟田衍，拖著木頭假人回到墨者居所。

將事發經過詳細稟明老師後，墨子說道：「讓我看看那個東西…沒錯，這是我十幾年前與公輸般設計的自動士兵，稱為機關人…」

墨子自從聽聞有陰謀要魏都大梁毀城後，特地由魯國趕回駐守，沒料到還是給得逞了。

「我的學生裡除了你們大師兄禽滑釐之外，沒有人知道機關人的事情…你是學機關術的，以技巧而論，同門中沒有人能及得上你的潛力，現在，我要教你機關人的製作技術，跟我過來看看…」

果然，零件都跟我們設計出來的規格相同，但有些細節不太一樣。

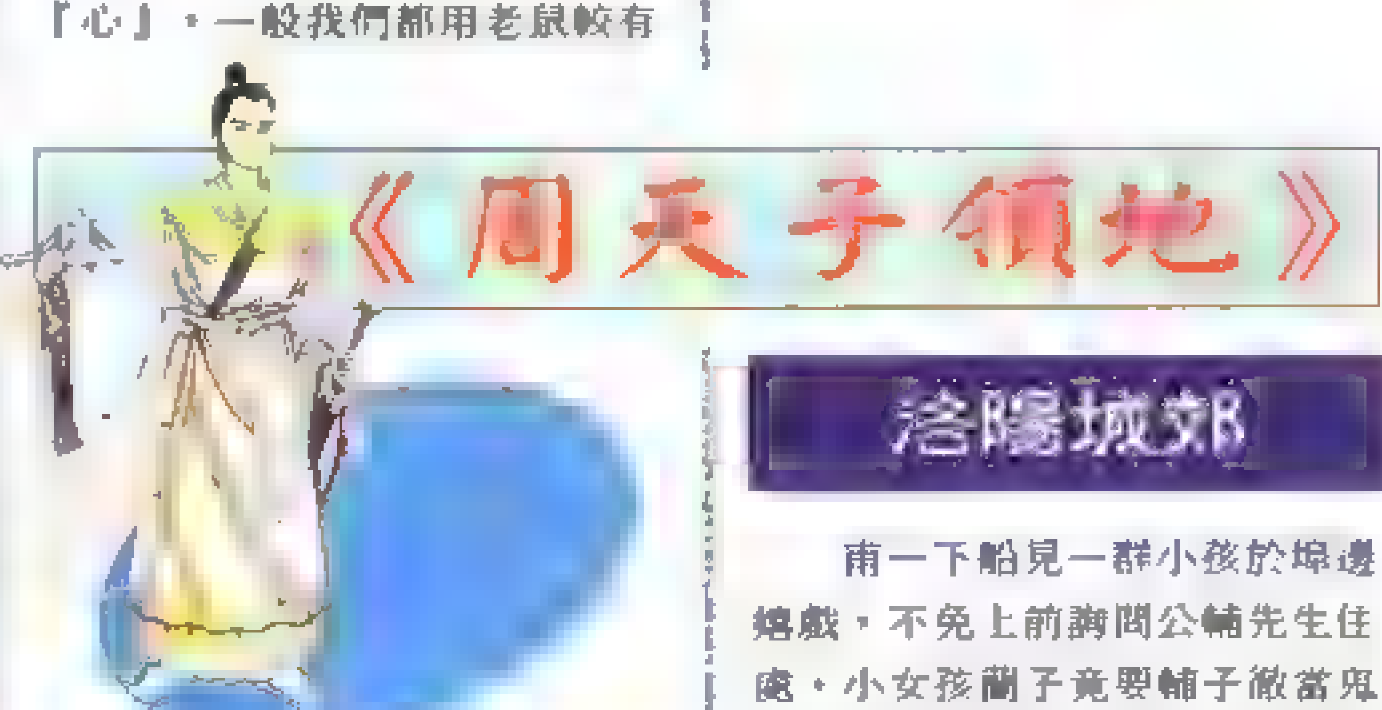
「只有面具是青銅的…我記得見過，好像是西南巴蜀的工藝品…我確定這是我和公輸般以外的人造的…」

輔子徹跟著墨子學習裝配機關人。

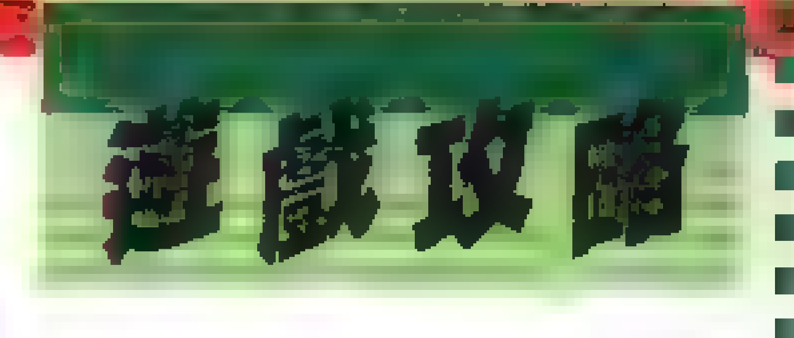
「機關人的動力來源在它的『心』，一般我們都用老鼠較有效。『心』的機關類似籠子，老鼠在活動時，『心』會轉化成機關人的活力。機關人的別稱面稱為『梭』，用絲線所織成，這可操控機關人所有的行為，也是最複雜的部份。至於操控法，使用口音去震動『梭』，這方面要好好練習才行…我要你帶著這機關人去找公輸般，查一查機關人的來歷。」

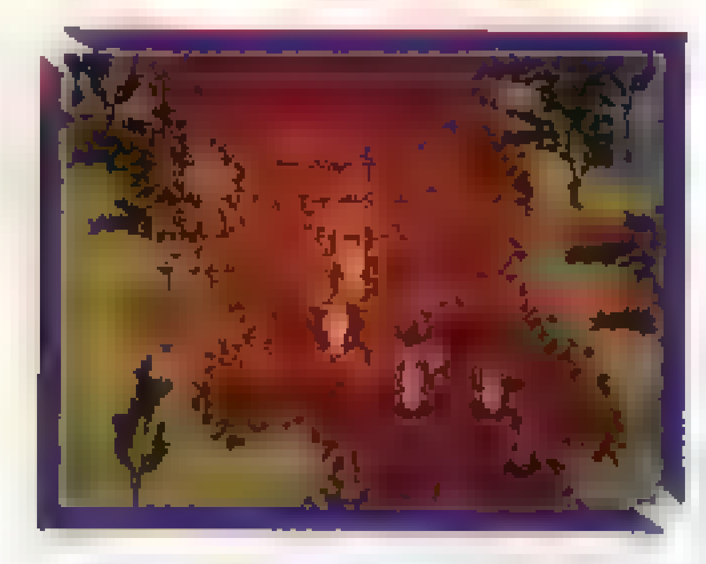
日後，於船埠辭別老師和大師兄禽滑釐，「聽說公輸般就住在周的王都洛陽…」

輔子徹就此帶著機關人乘船經黃河進入洛水…



甫一下船見一群小孩於埠邊嬉戲，不免上前詢問公輸先生住處，小女孩蘭子竟要輔子徹當鬼玩捉迷藏，若能全數找齊還有提





品呢，話剛說完即一哄而散。也罷，試著將他們全找出來，或可探知公輸先生的下落。

農家有一書生名喚彥，快成親了，年輕輕的，禮數倒懂得不少…

打鐵舖裡有一書生陳博，「我需要一些東西來做實驗，如果公子能找到這些物品，我就送你一雙血芝麻…」據言所需物品分別是雞蛋、人髮、人骨、還靈丹、巨蜈蚣和蚯蚓各一，「我找找看好了。」

（在往後的旅程中，尚有多處同樣的情節，如果玩家「手頭方便」的話，您儘可以進行交易，但是，在交易行爲中所獲贈的物品，於稍後的遊戲裡皆可拾獲。由於對遊戲的進展沒有「致命」的影響力，因而藉此一併說明，不另贅述。）

聽客棧裡的說書人說道：「咱們這兒，不但出了一位天下聞名的巧匠，在洛陽附近還有個神秘莫測的高人。」這說的是誰呢？

各國情勢紊亂至今，庶民搖身一變爲貴族的雖然爲數不少，但貴族被削爲庶民、奴隸的也所在多有，也難怪說書人身旁這位大叔要借酒澆愁了。

藥舖大夫子同，乃神醫扁鵲的弟子，原來還是世交呢。

將眾人找齊後，蘭子說道：「我知道了！就是住在船上留著長鬍子的老爺爺嘛…老爺爺的家就在大船上，如果要去大船就要走藥舖前的竹橋才能到達。」小朋友送了條剛出土的蚯蚓，聽說綁上線端就能釣魚了?!

橋頭見一釣叟垂釣，好心指點公輸先生就住在竹橋盡頭的那

艘大船上，索性將蚯蚓送給老人家當釣餌，竟獲贈岩蝶。這是一種奇特的法寶，裝備上身後若遭受攻擊，岩蝶會成長，成長後化成特殊物品。

船屋

樹下獨坐一位老者，想必是公輸般了。公輸先生　見了輔子徹背後的機關人，就算準來者必是墨子學生，「我們進屋裡談吧…」

進得屋內，公輸先生喚子琢上茶。「我在這艘船上造了不少機關秘道，正好讓你來試試，跟我來！」公輸先生引至秘道入口

，竟自跳將下去，由秘道內叫道：「你快進來試試，比較比較我的機關和墨子的有何不同…快進來吧！」

公輸先生不愧匠心巧手，竟然能在船上建造如此大房，真可

船屋秘道

▲：物品、寶箱
○：木人兵
★：人物

入口

故障的木人兵

麻木

老鼠旺福

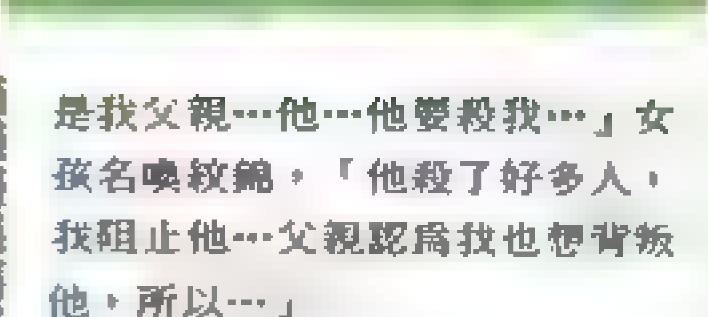
公輸般

竹橋

（船屋）

藝匠

子琢



蔚爲奇觀。

秘道內遇上痴木，「公輸先生要我安排一個能力不錯的木人兵在房間的出口處，但不慎讓它的零件跑掉了…現在木人兵無法行動擋住去路…能不能幫我找一找旺福？牠是一隻大老鼠…」

秘道裡層捉到旺福，交還給痴木好修理故障的木人兵。打敗木人兵後，帶走還活在木人兵體內的旺福，並裝備在機關人身上。

終於得見公輸先生，搬出他所研究出最強的機關人，意欲兩個機關人單獨對戰，好顯出誰的機關人較強…兩個機關人對陣純屬砌磋，可別在意勝負…

據公輸般之言，輔子徹帶來的機關人並非他所製。

「等等…我想到個人…當年我和墨子一起研究機關人時，鬼谷子也有參與機關人理論設計…」

「但是，家師並未告知鬼谷子一事？」

「這就是了，只是你不知道而已…你可以去問鬼谷子，這老小子頭腦清楚得很，雖然他不曾親自製造機關人，但除了我和墨子外，也只有他最清楚機關人的製造方法了。」

公輸先生指點，鬼谷子就住在太室山的鬼谷中，而鬼谷的道路隱藏在太室山的瀑布之後，其中路程異象橫生…

此刻，在太室山鬼谷的龍骨橋上…

「桑淨！你不該再回到這裡來的…」

「老師，要不是爲了我女兒…」

一旁立有一人，叫西來人，言語間透著一股玄異。鬼谷子欲索回被桑淨偷走的煉妖壺，而桑淨卻將裝著女兒的木箱丟下崖中…

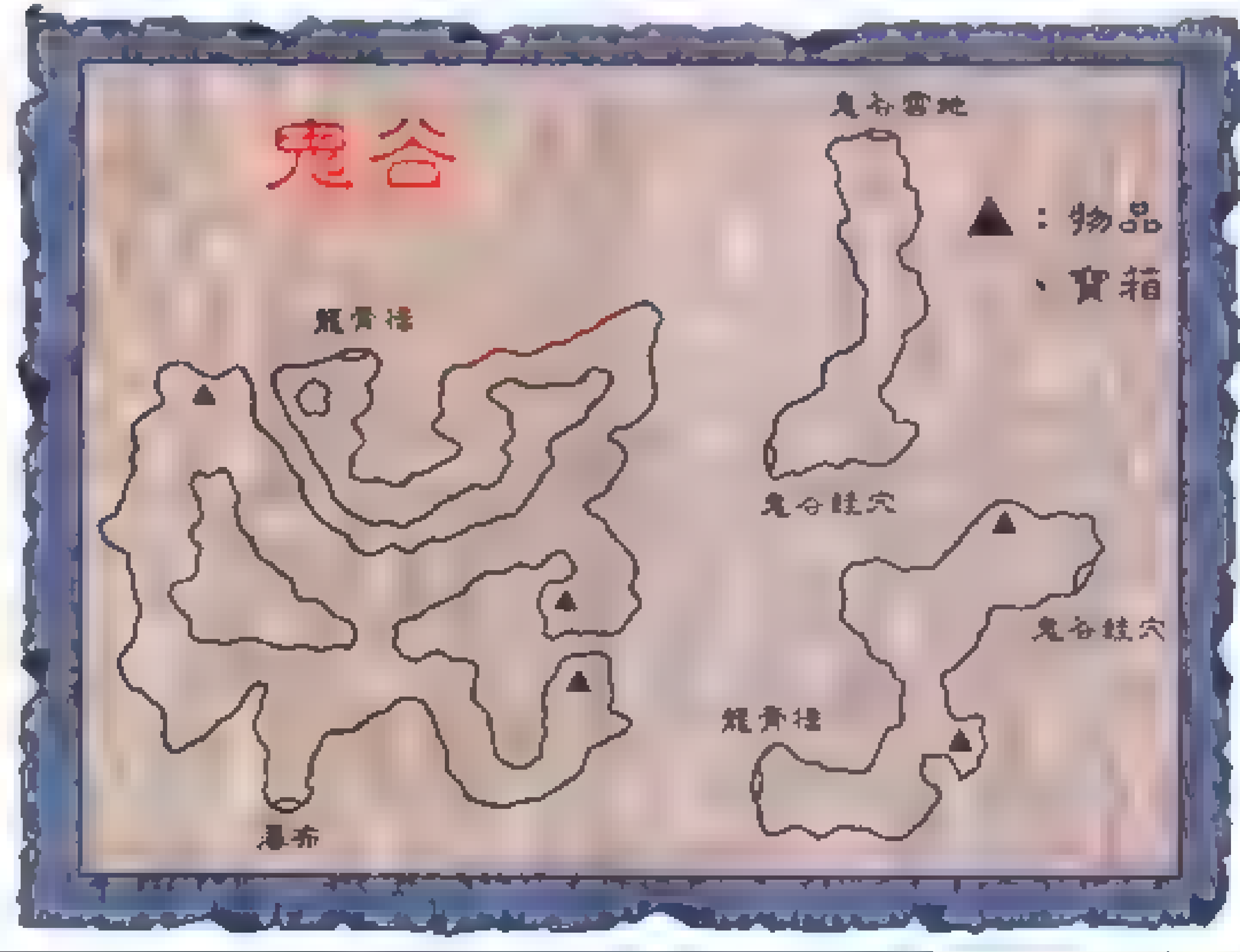
輔子徹一進入太室山即迎面撞上怒氣沖沖的桑淨，問明來意後說道：「不久以後，天下即將出現一位終止亂世的聖王，你們只要服從他就可以安寧的過日子…」話一說完就匆匆的走了。

輔子徹於溪邊發現一口木箱，拖回岸上打開一瞧，裡頭裝著一女子…「奇怪？怎麼她的眉心和胸口有針？」記得神醫扁鵲曾跟老師提過，在這兩個穴道下針是大忌，「我最好把針拔出來…」

女孩醒轉後，哭了一陣…「是我父親…他…他要殺我…」女孩名喚紋錦，「他殺了好多人，我阻止他…父親認爲我也想背叛他，所以…」

「要不要跟我去見鬼谷子？聽說他盡知天下之事，或許能幫上妳的忙?!」

徵得同意後，三人同往山道前行並穿過瀑布…



鬼谷

途中經過龍骨橋、鬼谷蛙穴和幾座山道，來到鬼谷駐地。

進入屋內，聽得右廂房有人語：「老師！您踏壞我的兵了…」鬼谷子師徒三人正在模擬擺兵。

「膽怯啊，那就是天災，不要跟爲師討價還價…孫賓，你別擅自去幫忙招呼客人，繼續專心你的練習…」言者正是鬼谷子。「年輕人，你就是墨子徒弟吧？我知道你帶來的機關人來歷，可是，我想不透這蜀國服裝打扮的姑娘怎會出現在這裡？…跟我到大廳去吧…」

到了大廳，輔子徹先將救出紋鈴一事細說從頭。

「好…好…你們要問的事，我大概知道…總之，這一切全都跟蜀桑子有關係…」

鬼谷子言道，機關人正是蜀桑子所製，而大梁城的災難，幕後主使者極可能正是此人。蜀桑子曾在鬼谷試著把公輸般理論上的木人巷給實作出來，比公輸般製造的還要厲害。

「墨子與公輸般並不知道我的弟子也學會了製造機關人，他們知道我僅參與理論融會貫通，而蜀桑子則獨力製造完成。」

據言，紋鈴正是蜀桑子的女兒，他認爲女兒違逆他的想法，於是用藥物迷昏後裝進木箱帶來，要求鬼谷子用特殊奇術改造紋鈴的心，以符合他的心意，但在遭拒後，卻狠下心將木箱丟下龍骨橋。

「蜀桑子原名桑淨，來自蜀國，也就是西南方的富庶之國，其國文明可媲美中原…你可以去問西來人，他與蜀桑子於二十五年前結伴來此拜我爲師，你去找他聊聊，他相當瞭解蜀桑子…蜀桑子除了利用機關人外，還擅長一些奇門法術…更糟的是，他還偷走了我收藏的法寶煉妖壺…」

鬼谷子交待輔子徹一個任務，與他的弟子一起到韓國去接近蜀桑子的根據地，設法將煉妖壺奪回來，紋鈴意欲同行，或可勸服她父親也說不定。

「很好…你們先走一趟蜀桑子在此建造的木人巷，打敗裡面一個寶物草櫃，若無法完成，你們也不可能勝任這個任務…木人巷在屋外東邊的房內，進去後正面有一開關可重新啓動機關人，你們就去試試吧…」

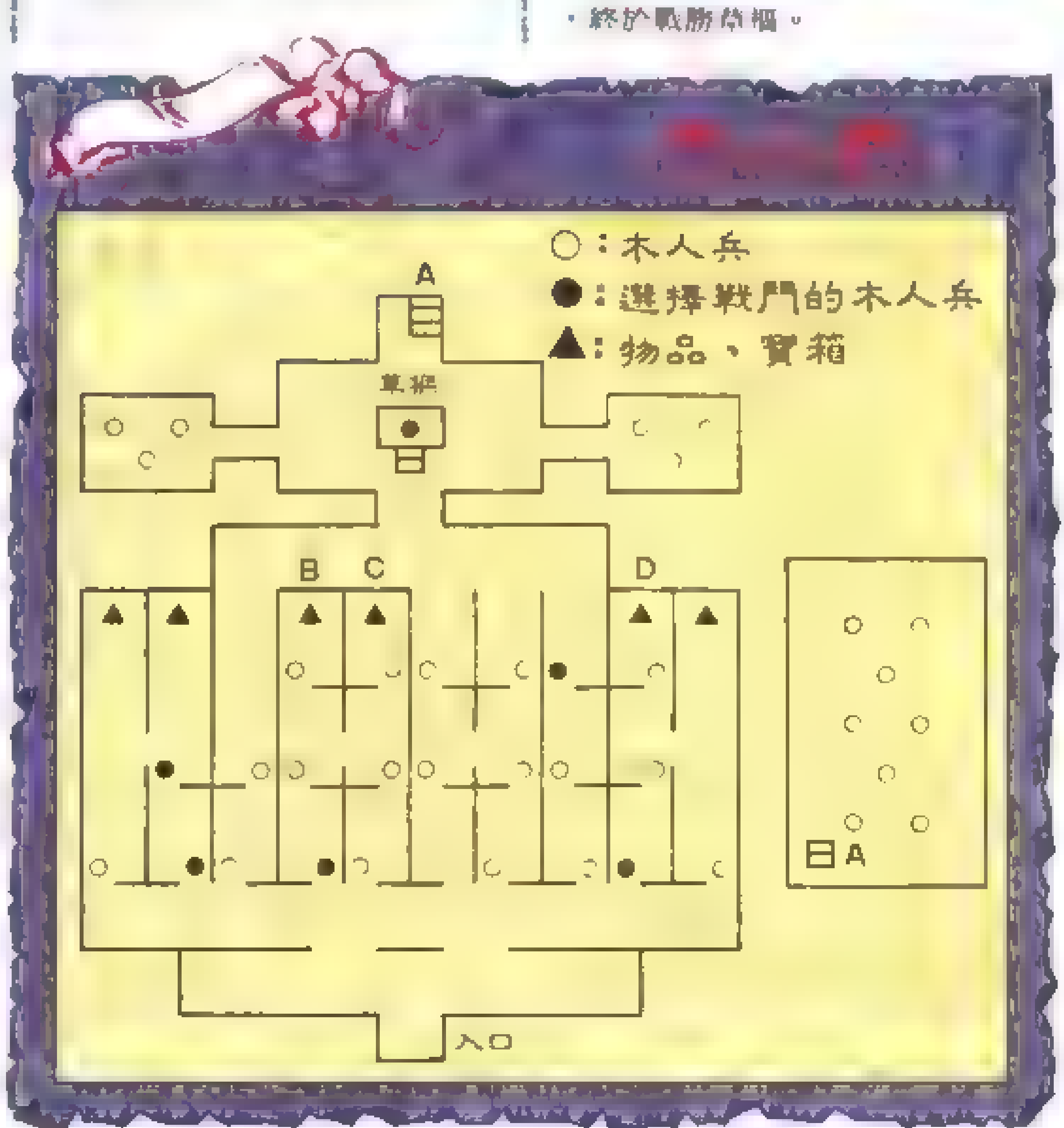
鬼谷子吩咐學生大甲子安排客房，略事休息後，即出門上木人巷瞧瞧。

木人巷門口遇上西來人，談起蜀桑子之事。聽他說，桑淨人很聰明，並胸懷大志，立志拯救天下蒼生。二人常探討一些政治學說，但是桑淨鑽研得走火入魔，竟然開始主張一種極端政策，認爲百姓應該像牲畜一般無知，以便統治者能完全控制…

這是對政治的偏激還是狂熱？

木人巷

通過層層的機關門和木人兵，終於戰勝草櫃。



（木人巷裡的機關門由左右兩名木人兵守著，開啓的方法是，若選擇與左邊的木人兵戰鬥，戰勝後，機關門會朝左邊推擠靠攏，而空出右邊的通道。選擇右邊的木人兵戰鬥，則情況相同但方向相反。圖中所示「選擇戰鬥的木人兵」僅供參考，因爲開啓的方法非此一端。可確定的是圖中六個寶箱無法全數取得，可是，當您知道了B是稻草人，C是傀儡而D是神秘果後，您就可以做個取捨了。廢話一句，別把路堵死就成。）

鬼谷子住居

見過鬼谷先生後，「我教你們一個危險的禁忌大法，這是我從煉妖壺銘文中學來的。本來凡人無權使用，但如今時期非常…這個法術具有類似煉妖壺的功能，稱之爲煉妖術…你們也累了，先回客房休息吧。」

學會煉妖術後回客房休息片刻…孫賓進房說道，奉師命支援行動，且有令牌可通過往韓國的關卡。

鬼谷先生先遣龐涓赴魏國借兵，預防蜀桑子說服韓國動兵擾亂天下，魏文侯相當英明，應該會答應才是。而鬼谷本人則與西來人前往大梁，與墨子商議對策。既如此，且與孫賓等四人先往韓國才是。

鬼谷蛙穴

一時興起問孫賓巨蛙的由來，「別怕，牠不會傷人的…鬼谷中還有許多奇異的生物，自太古以來就有的，鬼谷老師就是爲解開這謎團才前來鬼谷居，也因此找到了煉妖壺的秘密…這些奇怪的生物，正是來自煉妖壺中…」

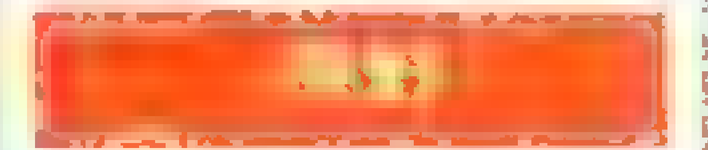
龍骨橋

「不久前，蜀桑子來過這裡，帶著裝有紋錦姑娘的木箱來請求老師…」

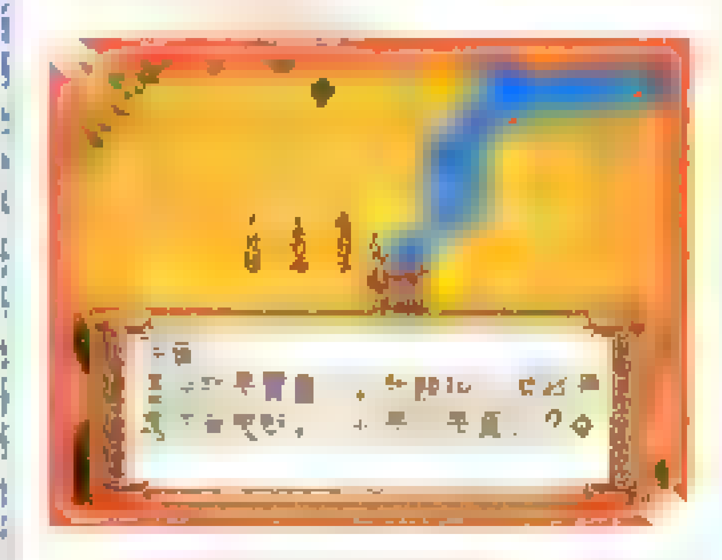
「這龍骨是怎麼來的？」

「這座橋好像自太古以前就有了，老師說是來自煉妖壺的管理者壺中仙，據說能千變萬化，龍也是他的化身…後來被替天行道手持軒轅劍的英雄降伏於此…但是，壺中仙的元神並沒有消失，被女媧神禁錮在煉妖壺裡受罰…」

至於那英雄後來如何，傳說中並未提及…



行至鋼銀前的橋頭時，孫賓忽然提到「這兒就是寶魯河，我聽說上游發源處住有鬼魅，不知眞否？」



往南到河的源頭時，但見河水清澈見底…忽然間由水中躍上一水妖…

駐守關口的士兵，見孫賓的令牌立刻放行。

「這是前任周天子賜與家師的令牌，我們有好幾個，出門亮相極爲便利。」

新鄭城郊

先進客棧稍事休息…在客棧二樓遇見老師派來接應的陳成，可託其寄放貴重物品，老師可眞是體貼入微。

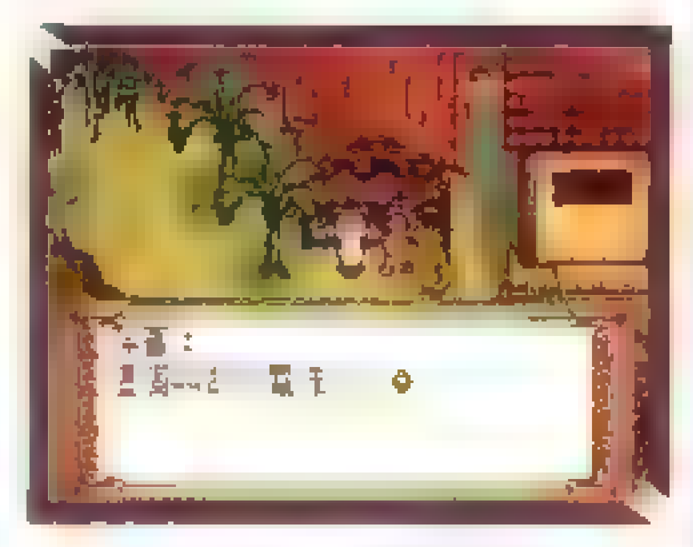
見一告示牌，上書：「不准和狗說話，違者處死刑。」這是律法還是笑話？

進藥舖購置藥材，聽大夫說，東廂病床躺著的病人需以兩種

奇物煉化成藥方才能去除病根，一爲百年人參，一爲神秘果，當下即送大夫此二奇材，獲贈還魂丹，此丹丸可解救瀕死之人，眞是妙藥。

打鐵舖裡聽鐵匠提到巨闕劍，想是一把利器，正待出門時，有一壯漢打劫此劍，仗義打跑壯漢後，鐵匠師傅竟將此劍折斷了…可惜啊可惜…按照「慣例」不

是會送人嗎？

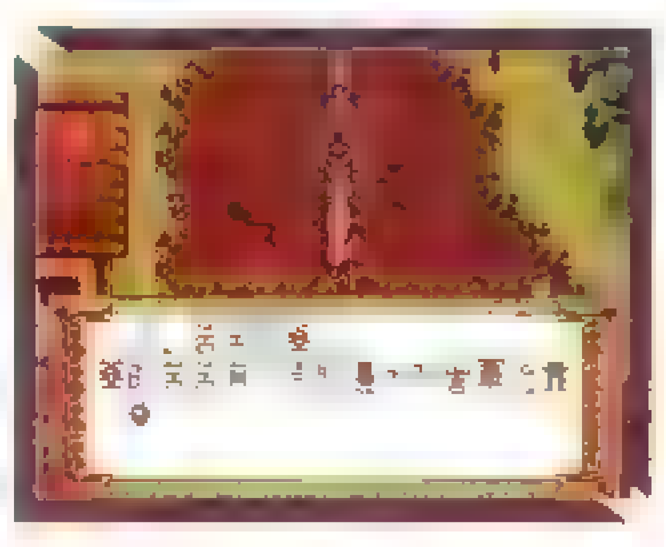


農家有一女孩對機關器具素有偏好，製成一觀天衛雨的木傘人，但遇雨即告支解。仔細查看後，發現是集水的棉布條強度不足，紋錦提供良策，「把棉存條與蠶絲混紡如何？」女孩家的蠶絲線捲都織成絲綢了…「對了！羅大嬸家裡還有一些…」

紋錦應允去幫忙拿一些來，「蠶絲線捲啊？我家的小娃兒們拿去玩了，你們到外面找找看。」

空地上一大群孩童嬉耍…終於以十錢代價取得絲線，趕緊給女孩送去，為了致謝，竟送出珍藏的昆吾劍。

另一名孩童提議玩猜謎遊戲，但得花三百錢。



孩童提出六道謎題：

提示一：不怕濕的東西一藏在裝了很多水，也不怕會漏出來的東西裡面。

提示二：苦苦的藥一藥的苦苦有下樹柳邊水的營軍近靠。

提示三：奇怪的小丸子一在望著水邊的大石頭旁，可以撿到奇怪的小丸子。

提示四：閃閃發亮的一你一定不知道跑得最快的動物，也喜歡閃閃發亮的…

提示五：敲了有聲音的東西一拜拜的地方有很多敲了有聲音的東西。

提示六：可以當錢來用的一可以當錢來用的東西，就要藏在每天晚上最需要的地方，才能夠放心。

這小娃兒原來是暗道兒?!找找去吧…全數找齊後，卻又退了三百錢…

（謎題一：客棧外的水缸一陶器
謎題二：軍營外柳樹下一松月疹
謎題三：羅大嬸家門口大石頭一還靈丹
謎題四：城郊西北站著的馬一金鳳
謎題五：羅大嬸家裡供桌一對鈸
謎題六：要絲線的女孩床頭一刀幣）

軍營像準備要攻打魏國了，這事不解決不行，請營口士兵通報求見後，聽另一名士兵說道將軍是韓虔，不但出身世家將來要繼承父業，還是個年輕有為，一表人材的公子。

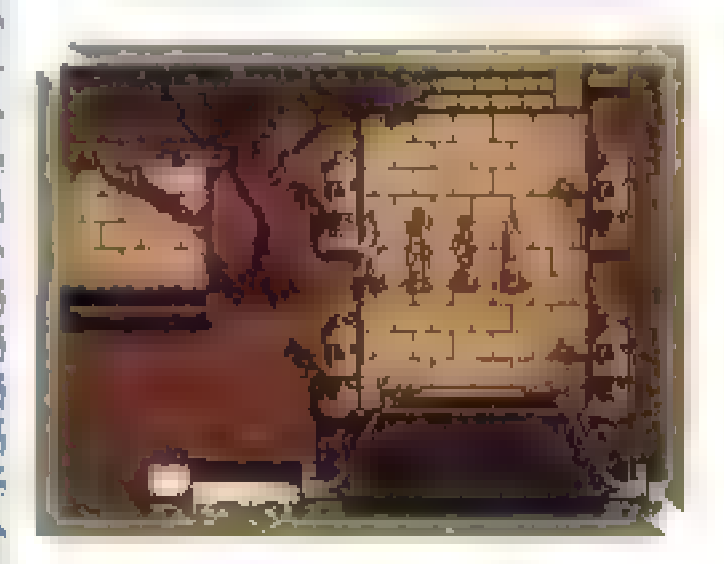
如此看來，韓將軍應是通情達理之人，希望能說服他不要出兵魏國。

見過韓將軍，才知原來是蜀桑子這傢伙讒言蠱惑將軍父親韓武子，「蜀桑子帶來一批他所訓練的精銳部隊，誇口說是奇襲魏國可以攻陷首都大梁，而我被派遣的任務是奇襲成功後的接收工作。」

看來韓虔將軍也不是贊同此事，問明蜀桑子的部隊駐守地後，由軍營東邊的出口前往攻堅…

廢墟西北方有一秘道入口，正要進入時，忽聞一股焦味冲將上來，連丟下去探試的樹枝都燒成黑炭，看來得有避火的物品才行。

紋錦：「剛進來時，我發現牌樓前那棵樹附近有反光，也許該找找看。」果然在樹底下找到避火珠，由於輔子徹是帶隊之人，因而將避火珠裝備在他身上。



此地的香爐裡頭還藏了不少物品…當然啦…有時候也會吵醒躲在裡面取暖的怪物…

秘道內左上方的香爐有機關可關閉兩邊火龍。碰到機關人將軍，礙於紋錦乃蜀桑子的女兒，未予刁難。

「我奉派這位輔子徹公子來視察你的軍隊，並且吩咐把軍隊交給這位輔公子帶領。」機關人將軍走後，紋錦對其聲音倒覺得

殷商廢墟

入口

A　B　C　D　E　F

（E可存檔）

機關人將軍

●：火龍　○：香爐　★：機關人　▲：物品、寶箱　✲：枯骨

熟悉，「到底在哪兒聽過呢？」

再度見到機關人將軍時，輔子徹問起孫賓有何良策，「看看能不能得到這些軍隊的控制權，然後操控這些機關人帶去魏國邊境駐守，不但可以終止蜀桑子的陰謀，又可預防韓國一旦出兵攻打魏國，你看如何？」

果真妙計，不愧是名兵法家孫武之後及鬼谷子高徒，「首先我們得設法騙取這些機關人的操控權，不知用何方法？」

轉身向將軍要回軍隊時，他倒不糊塗，要求出示蜀桑子的領牌信物…所幸紋錦機警…

「這！是！孫軍師只要帶著這面『機關兵符』，由此處樓梯下去自有小兵帶路，可以將軍隊由秘道帶走。」

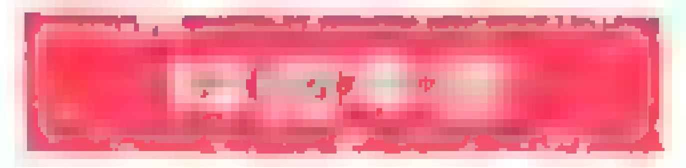
孫賓二話不說，立即由秘道下去，輔子徹一行則往回步出，機關人將軍也跟了上來…輔子徹一時大意，漏了口風…

「等等…你說什麼？你不是

大人派來的?!」

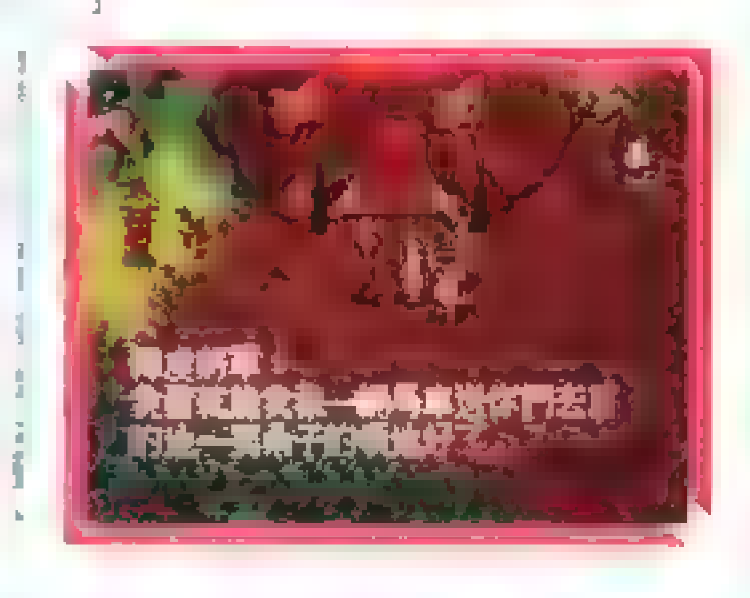
「糟糕！竟然忘了這個將軍…」一場戰鬥後，紋錦警覺到…「輔大哥！小心點，我覺得他的聲音很熟，可能有什麼在裡面…」

輔子徹上前抓開機關人將軍的面具後，赫然驚見一隻鸚鵡…這是蜀桑子的寵物疾鵬，難怪會說人話又耳熟，待牠醒轉後，竟吵著要跟著輔子徹等人…秘道突然震了一下…「機關人軍隊離開後，左方通道會自動關閉，以防有人潛入。」既然如此，只好循原路出去…



再見韓虔將軍，「我們已經找到蜀桑子的先鋒部隊，不過還需要將軍鼎力相助…請將軍儘可能拖延出兵的時間…」

據說，蜀桑子趁著韓武子得逞後，跑去對付他的政敵安策去了，至於婷妖嬈，將軍可就使上不力，「你們可以去蜀桑子的領地打探，惟途中須先經安策大夫的領地，他是個非常刻薄的貴族，你們最好要當心點…我看就派一輛馬車送你們到目的地好了…」



甫進入森林，車伕即叮囑道：「最近這一帶樹林常有匪徒埋伏，我們進去時最好防範些…」言猶未畢，林內躍出幾名大漢，欲帶眾人進入林中…也罷，且看看他們意欲何為…

這一頭，鑄石子正在林內對幾名貴族進行打劫…或許，該說是勸募樂捐吧…

「咦？…這不是輔子徹師弟嗎？」

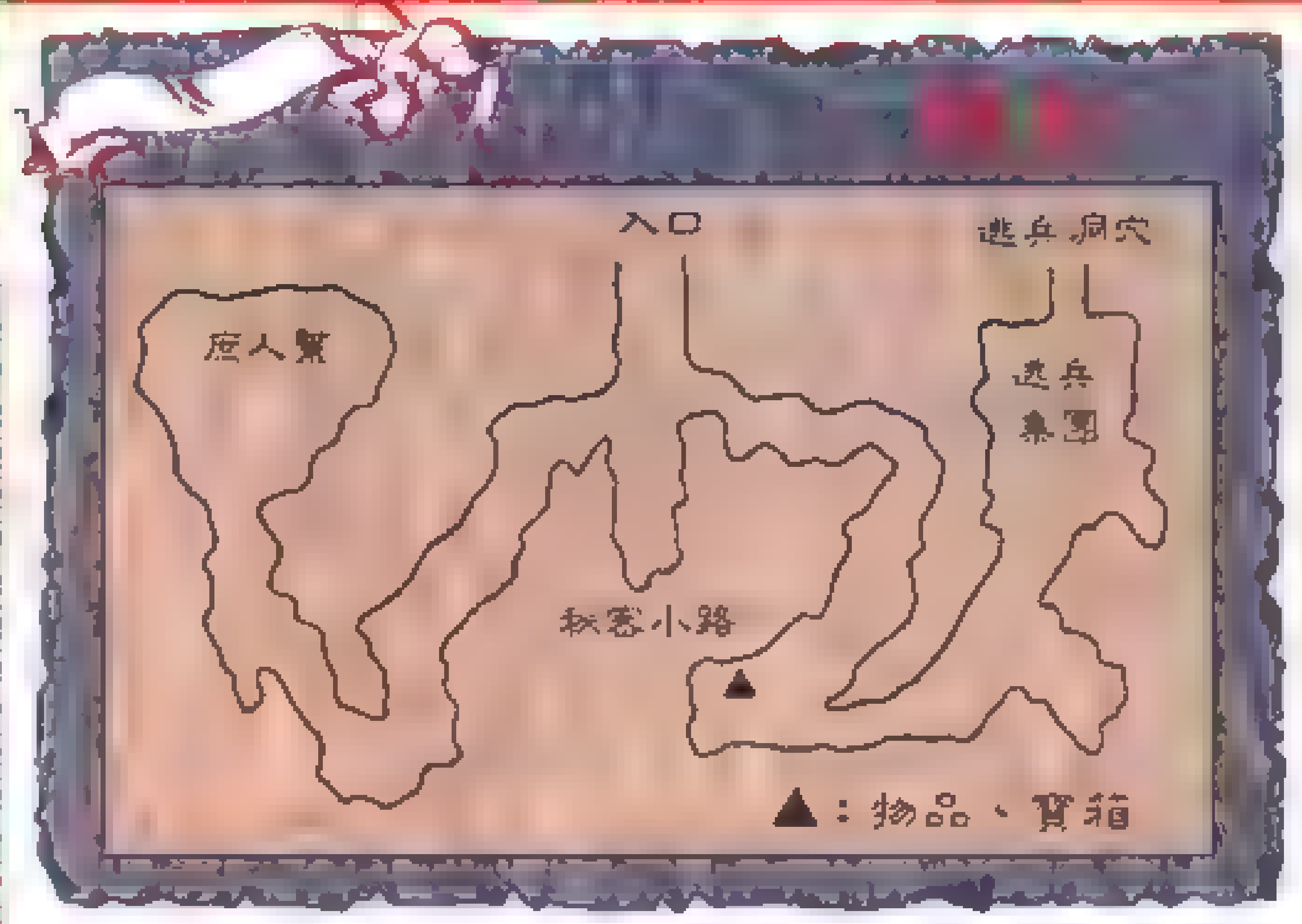
鑄石子原是輔子徹同門師兄，因故離開師門，在此林中經營劫富濟貧義行，「我這雙手被貴族砍了，讓老師為我接上一對靈活的義肢，又給了我無價的智慧，恩同再造…但是我惹的貴族太多，擔心給同門帶來無妄之災，實在不得不走…」原來箇中有此難言之苦？

「師兄有無聽聞蜀桑子此人？我們正想辦法要奪回寶物煉妖壺…」

鑄石子一位下屬，曾是專好奇異珍寶的飛賊，聽說過一些關於煉妖壺的消息，「長葛、許昌一帶的領主安箭是提拔韓卿蜀桑子之人，據說安箭好奇門邪術，蜀桑子投其所好，以煉妖壺為代價取得官職…」看來，得往許昌一趟了。

辭別後，鑄石子執意送上一程，到森林入口處時，馬車卻不見了…庶人幫屬下前來報信，言道適才逃兵集團過來行劫，殺了看守者並帶走馬車，還抓了一些正要離去的貴族，鑄石子言道：「逃兵集團是最近由秦國逃來的一群部隊，在這一帶殺人搶奪，只要各諸侯派兵來追拿，就又躲到鄰國繼續為非作歹…無論如何，我必須去會會他們。」

設若不知也就罷了，既然碰上焉有不管之理，「我們也和你一起去瞧瞧，也算見識一下世面。」



逃兵集團躲進山洞裡，揚言若強行闖入將殺害人質，一名嘍囉走出洞口：「誰是鑄石子？…頭目叫你有膽子就一個人進來，否則就宰了那些貴族…」

鑄石子決定獨自進入山洞，「輔師弟，待我進去後會儘量引起所有逃兵的注意，你趁這時潛入救出人質…我的屬下都是尋常人，事關重大，就麻煩你…」

輔子徹正要進入山洞時，後

頭來了偷襲的逃兵…要紋錦留在外頭，與機關人進入洞裡。

逃兵洞穴

進入後紋錦竟也跟來了?!也罷，多個人幫忙…鑄師兄正與一機關人交手，一大群逃兵圍觀著。疾鵬：「那玩意兒是蜀桑子造的，叫做木甲獸。」蜀桑子的機關人怎會跑到此地來？先救人質要緊…

人質救出後，趕過去幫鑄師兄擊敗木甲獸…逃兵首領一見疾鵬，疑是蜀桑子追殺來了，「兄弟們！趕快進去準備！」

喚醒鑄師兄後，疾鵬喬道，這些逃兵可能就是被蜀桑子抓去做煉妖壺實驗物又被脫逃出來的，鑄石子見人質救出已無顧忌，遂追上前去，「師兄等等！我們也一起去…」

終於找到逃兵首領，與鑄師兄等四人聯手擊敗他…「是你們逼我拿出真正的力量！」忽然間跑來幾名逃兵，與首領合而為一，幻化成一巨型怪物…所幸鑄石子使用仙魄香幫衆人恢復體力仙術，才得再戰一回…

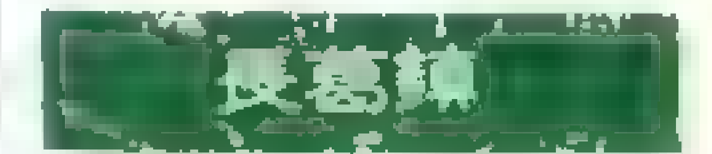
「師弟，這些人究竟發生了什麼？怎會變成妖怪？」

「這是蜀桑子使用煉妖壺製造出來的失敗品…」

鑄石子決意一同前往阻止蜀桑子的陰謀，走出洞外向一干幫衆說明後，一夥人即刻啓程。

▲：物品、寶箱

「在這森林南方有條秘密小路可以走出森林。」



「奇怪？聽說長葛的建築物相當宏偉，怎麼眼下盡是簡陋的民宅？」

「哈…長葛的市鎮在地底下，這裡是看不到的。」果真？入口在哪兒呢？

倚旁躺著一樹樹的老人家，紋錦認出是伯常老奴，老奴娓娓道出：「老爺曾用計禁錮一位很有權勢的卿大夫，也就是這一帶的領主，叫安寧，安寧私下說能讓我發財，成為大地主，只要能幫他逃出…沒想到…」

紋錦決定留下來看著伯常叔，輔子徹三人先往地下城查探。

地下城第一層

城內佈告欄有安寧的貼示，說是畢生致力於百姓安泰而不懈，特為保護鄉民而建此地下城市，以避戰火，不知懷的是何鬼胎？

正要進入孝鋪（G）時，忽聞後頭有人敲打銅鑼而至，原抬了一口棺木，疾鵬認出正中之人就是蜀桑子…

蜀桑子召集衆人後說道：「本人非常難過，我的好友安寧，也就是你們的領主，剛剛過世了，由於安寧大人餘願未了，本人願盡綿薄之力代勞…」說完話後轉身就走…地下城入口被封住了…記得入口旁有一通風口，也許疾鵬可以飛得出去…

欲知結果如何
且看下回分曉……

[illegible]

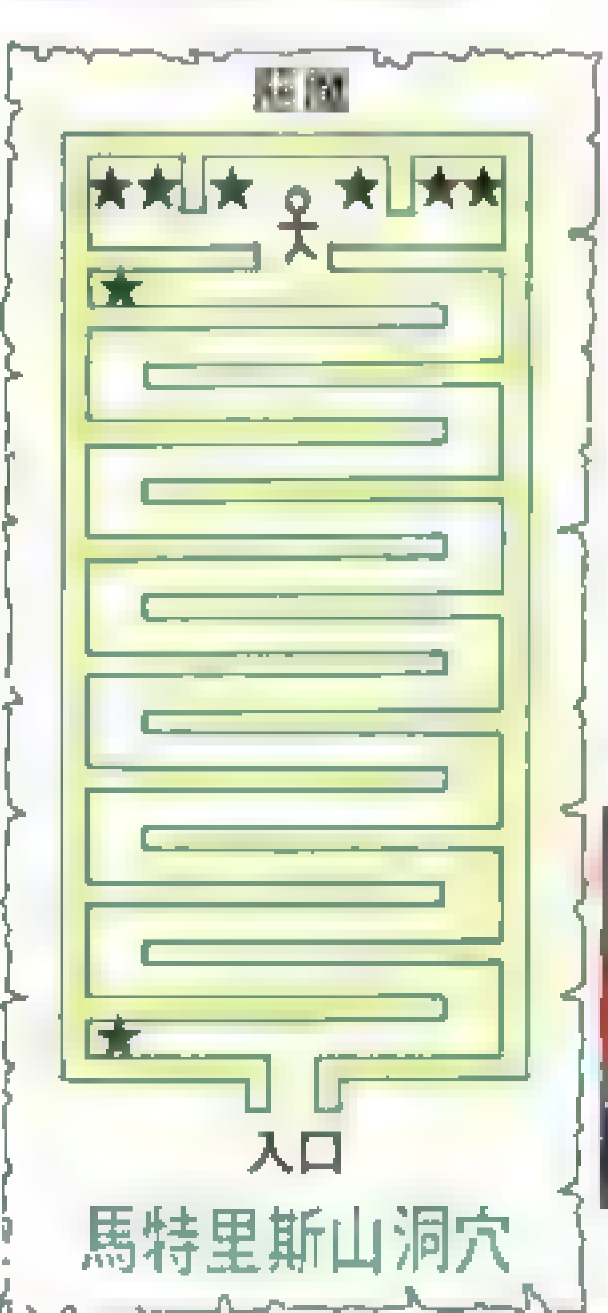
△欣賞完開場動畫後，進入拉洛斯屋子後方的旅館，老闆的女兒夢娜正遭受一夥壯漢的調戲，這是您的第一「戰」…不用怕！程式設計師會代勞的…

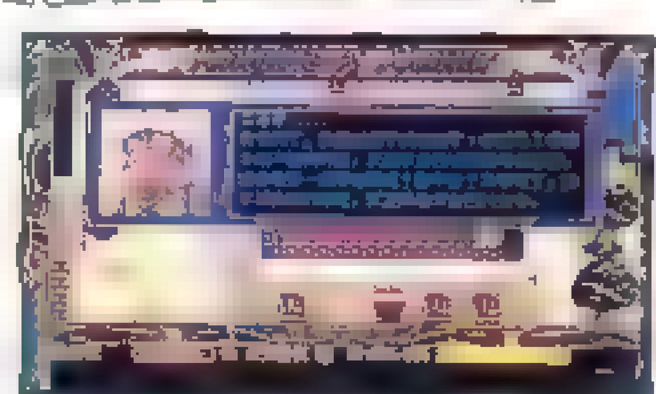
△向旅館老闆領賞後，往左進入大地主家裡。經過管家史都華到塔樓找到傳．福蘭齊，獲贈匕首和護甲，並接下首件任務。

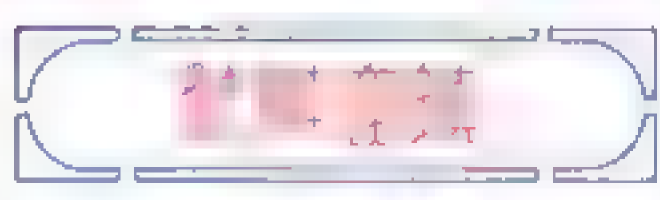
△出了鎮往西直走即可到達馬特里斯山。

馬特里斯山洞穴

△擺好架式後，惡魔竟然「逃跑」?!沒架打可真辛苦……







△聽史都華說福蘭齊在北邊的小村子裡有他買到的一項奇珍異寶，搞什麼鬼？

△往鎮北方通過有守衛的柵欄，不過得先親一拉洛斯手上的魔法徽章才行…

△在村內正北的大屋子裡找到福蘭齊，也就是村長的家。跟著福蘭齊到地窖去……

△打敗仇恨之王拜爾特後，有一女人的聲音叮囑您去找洛夫和珠寶，因為珠寶會帶您到神劍

那裡去…

△聽說有個女孩和她的祖母住在西南方的小屋子裡…

可萊拉之家

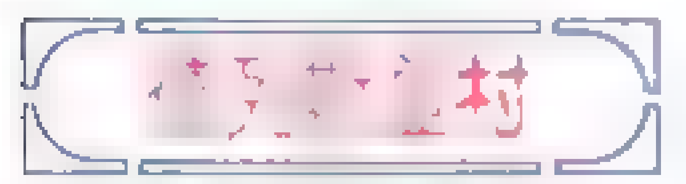
△是的，您可以把這兒當自己的家，隨時來此休息補充體力又不必花錢…只要您的命夠長，而且還能平安抵達的話…

○ …的可萊拉孫女依

航爾登鎮

△到福爾蒂家領賞，別殺人…福爾蒂把您的神劍賣到北方人，為的是要激發您玩下去的興趣和勇氣…

△鳳凰城在南方，但是被大石頭擋住去路…那就往西北方走吧…



△一進入村裡，遇上黑騎士…

△由此往南走可到達可凡特里鎮，聽一女孩說道，東南方有間屋子，裡頭住著一個絕望的女人…知道怎麼做了？對…趕緊去重燃起她的希望…

○ …長傷人哦

普莉西拉之家

△進屋前先做個深呼吸…來… ONE MORE … TWO MORE …裡頭藏著一大群怪獸哩…再來…

△普莉西拉告訴您法師維梭住在北方的洞裡，他在洞口施了一道魔法牆，須有魔法彈珠才進得去…德列斯登村的郊外有位老人擁有這寶物…

△臨走前別忘了從屋子左後方繞進右邊的地窖，有八個寶箱哦…

德列斯登村

△普莉西拉所謂的「郊外」指的並非村子外頭，別在森塔大陸上到處亂闖喲…

△進入村內，由村子的籬笆外緣繞到左後方，進入地窖找到一名隱士就能借得魔法彈珠。

△由普莉西拉之家的北方向山洞出發…

維梭洞穴

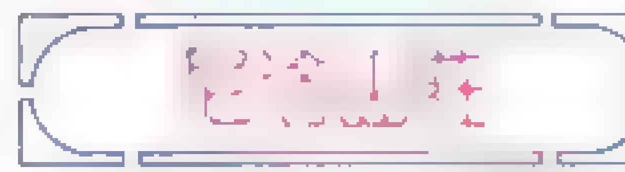
△只要將維梭打敗了，就不負普莉西拉所託…什麼？偷話？…才是吧？…明明就有人打不過…

可凡特里鎮

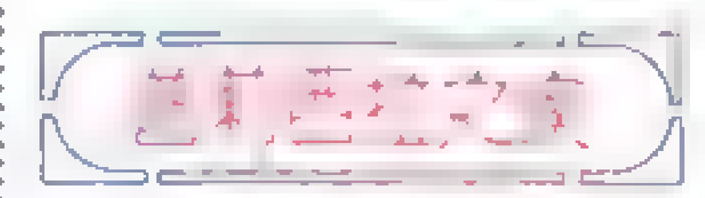
△由此往東行可抵達鳳凰城，但途中山道有怪獸泰姆擋路。

△上旅館二樓找到黑騎士亞斯坦，他是個初級魔法師，傳說有面魔法鏡可瞬間殺死泰姆，持有人是普莉西拉。

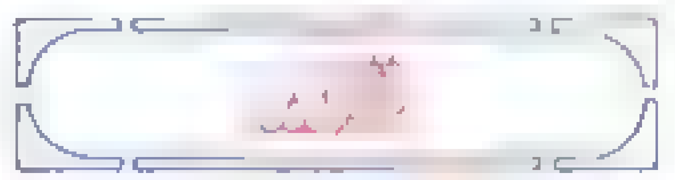
△聽說南方有座尼洛山莊，先去瞧瞧。



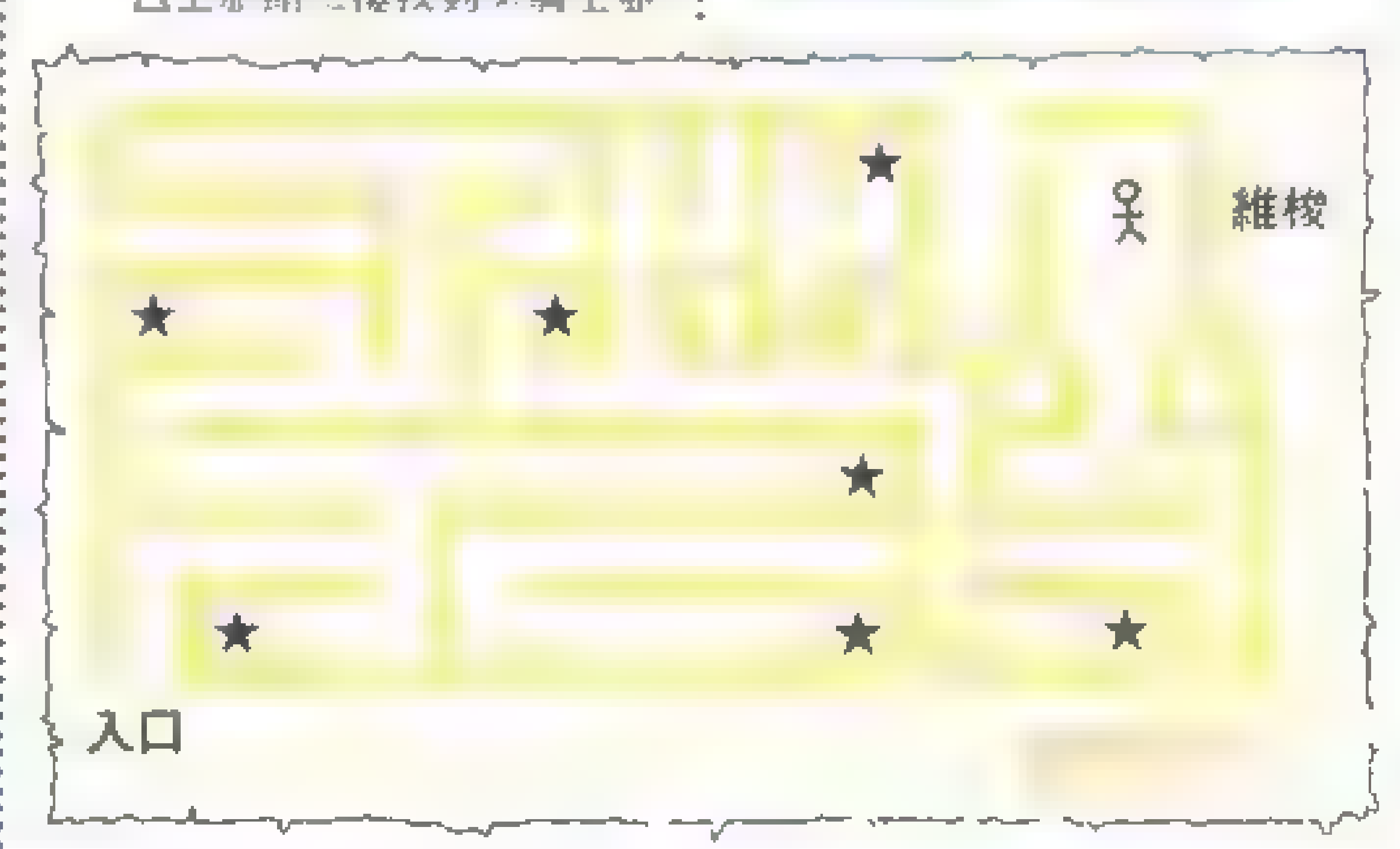
△如果您的個性較為「小兩神」，可以考慮是否要進去，因為村子得在…之外，在山內人人有…相見…瞧您猴急的樣子…吧，出來時…衣服還給您們…管我怎麼知道的。

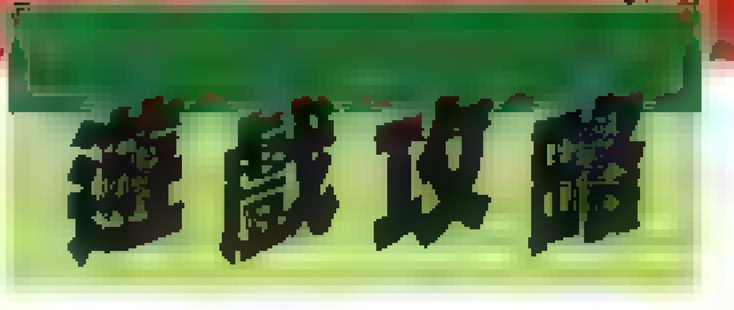


△由於打敗了維梭，所以順利借得魔法鏡



○ …





△見到泰姆就使用魔法鏡…

△進入山道的塔樓救出瑪莉，獲得洛夫在鳳凰城當農夫。

鳳凰城

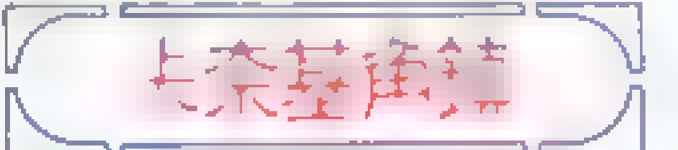
△走快點吧…城裡有很多您的舊識…伶俐的老相好啦…

△喜歡盜墓的人有福了…聽說墳場裡有許多寶物…

△城裡可以找到洛夫，請他加入隊伍…

△城北的戴斯蒙塔遇到瑪莉，塔頂的二個寶箱先開右再開左，然後開中間…得到戴斯蒙玩偶。

△東南方是卡奈基角鎮，北方往骷髏窟鎮通道的大圓石，洛夫有法子可通過…



骷髏窟鎮

△一團黑霧把鎮民全都捲走了…只剩下拉洛斯一人…得到魔法杖。

△神劍在凱里斯特城堡中，城堡位於鳳凰城東方。

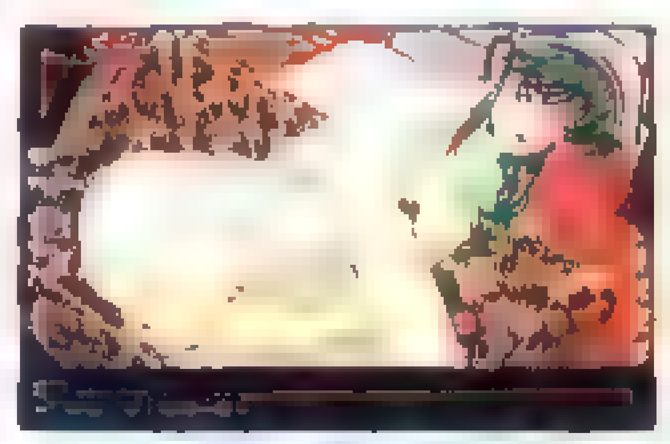
卡奈基角鎮

△您是位不論什麼比賽都想參 ‧ 腳的人嗎？那太好了！趕緊到委員會買張入場卡，一人五百皇幣，別給錯了…

△東邊有座女人之城—阿卡迪亞，城裡住著 位漂亮的女法師，但城門被咒語封住…聽說此鎮有位老人可解開咒語，也不知是哪位歐里桑…

△先出城往北去參賽吧！

卡奈基角公墓

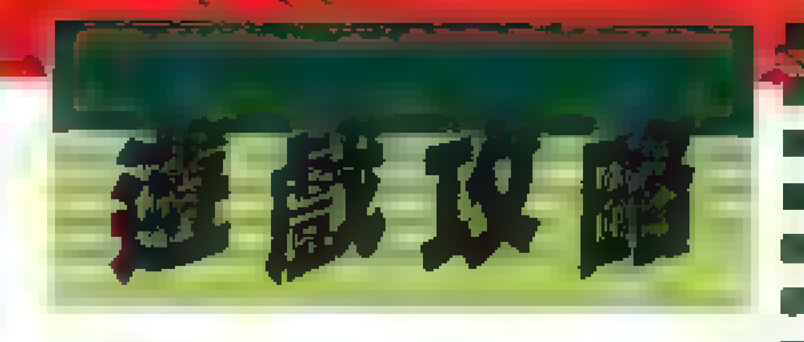


△向守墓人出示入場卡即可進入。

△不知哪位名人拿用女法寶眼的照片陪葬？去偷著吧！

△走到I時，前面一位年輕

入口
A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
(照片)
年輕人
怪獸
雅尼
卡奈基角公墓



人竟忽地不見了?!上前一步竟也被甩到公墓外…莫非有魔法？

卡奈基角公墓裡的照片…

卡奈基角鎮

△走入鎮內碰到公墓遇見的年輕人，說要到阿卡迪亞找魯娜幫忙…城門不是被咒語封住嗎？

△還記得鎮內有位老人對美女帶作津津樂道嗎？對了！將在公墓裡撿到的養眼照片跟老人換取變性果，到阿卡迪亞山道時再將變性果掛在魔法杖即可…不要懷疑，老人家只要身體健康，還是可以擁有幸福的…

阿卡迪亞城

△梅利安鎮在城的北方，而東邊則是凱里斯特城堡。

△進城裡見黛安娜公主，想法子和她獨處…獲贈處女徽章。

△由城內西南角的塔樓進入可見到露露…塔頂則有水神亞蓮娜…

△城內可找到魯娜，要遊說她加入隊伍…記住，有了魯娜，人生是彩色的；沒了魯娜，人生是黑白的…

卡奈基角鎮

△到委員會將入場卡追加為三人份，否則魯娜進不了公墓的。

卡奈基角公墓

△魯娜可以去除L點的魔法…

△打敗怪獸雅尼後，拿下把凱里斯特城堡之鑰…救出慘遭綁架被擄的[illegible]鎮民。

卡奈基角鎮

△向委員會主席領取比賽優勝獎金五千枚皇幣。

△順道上一趟市長家，市長的女兒克萊兒是比賽的主辦人，她會有獎賞的…

梅利安鎮

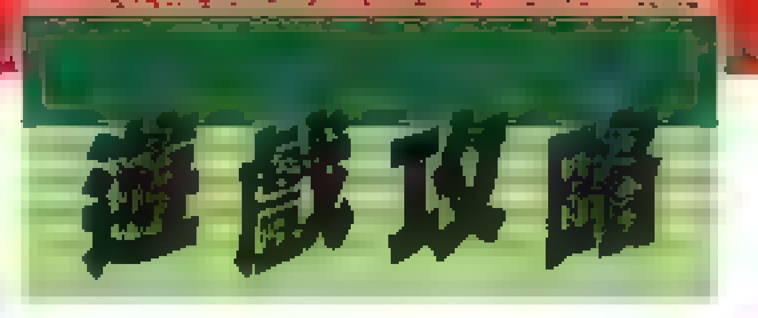
△途中在阿卡迪亞城北方有一告示牌的背面寫著：右上一左下一中下，什麼意思呢？待會兒告訴您…

△鎮內東南方馬西店裡的地窖可找到馬西…他會告訴您怎麼上下樓梯才不致損兵折將，氣喘如牛…

△由阿卡迪亞城的東北方走可到達城堡。

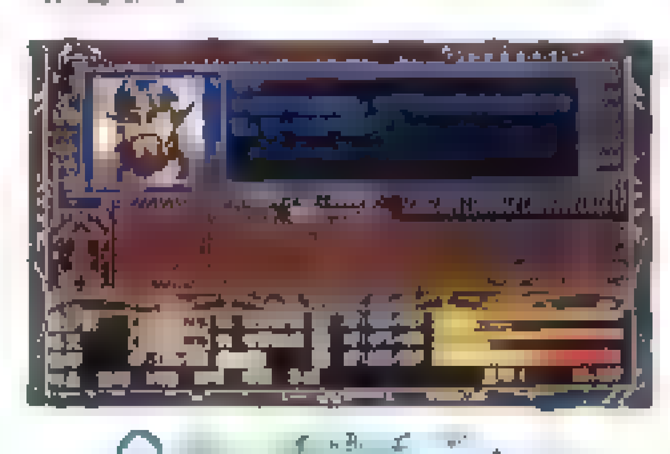
凱里斯特城堡

入口
A
I
J
（惡魔之鑰）
（空間轉移點）
G
F
H
魯娜
（黑姬斯）
B
C
D
E



凱里斯特城堡

△進入城堡後，謎題終於得解…從C下…上D…再下E…魯娜走丟了?!



○

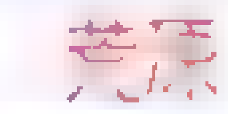
○

△進入社區可再見魯娜…

△一陣樓斯袈裂之後，雷姆斯和假的魔法武器都化為灰燼…

不是?! 惡魔會轉移時空？

△進入I取得惡魔之鑰才進得了J，由空間轉移點傳送出…



○幹的 ?!

荒原

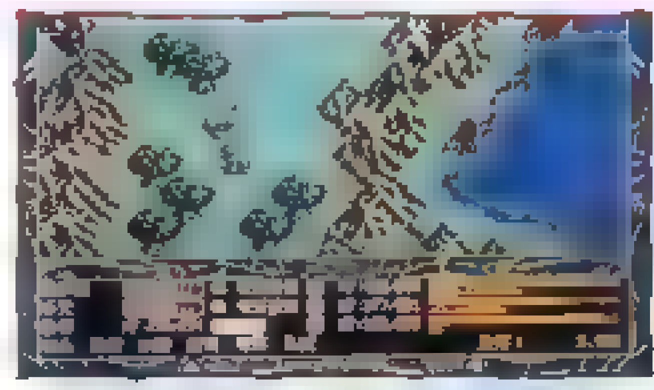
△知道出埃及吧?! 是了…請摩西帶領我們往西南方…

摩倫達亞村

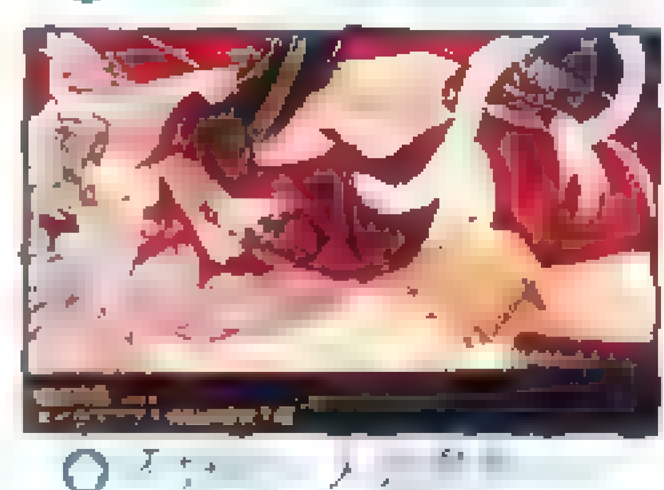
△怪吧？這個村子的地下居然還有個村子…可是櫃台一個老賊能的少年仔不准進地下道…

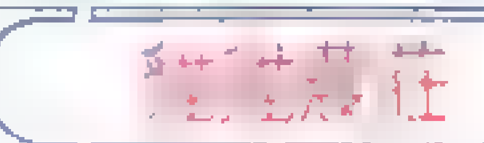
△村中有項無價之寶叫悲傷珍珠，不知在哪兒？

△往東再往北的村子裡有隻會說話的貓…呢？您只見過會說話的豬仔兒不？



○





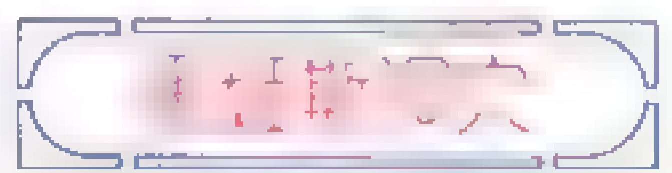
○

莊

△東北方有座廟，叫森塔神廟，有人…有貓看到一把發光的劍被吸入神廟。

△狗狗搶了貓們的食物鮪魚肝，躲在北方的洞裡。

△受帽貓提西亞之託而往拿回食物…聽說狗洞裡有條秘道?!



A
B
B
A
C
D
D
狗王
入口

△打敗狗王，拿回鮪魚肝。

莊莊農莊

△神廟就在中邊，神廟會帶您到另一個世界…但是，必須有悲傷之珠才進得了神廟。

△聽聞有妖精躲在北方森林的湖中…

△將鮪魚肝還給貓提西亞後，向她或牠要點貓食…聽說人吃了會昏睡…順便找一下貓席拉。

○你給我，我就看起點安…

△將貓食送給餓了很餓的少年仔食用，先出去逛逛…等他昏睡後再溜進地下村子裡…

△先往里姬斯洞穴的西北方找妖精打架去…不是的…是真的打架…是真的…不是您想的…

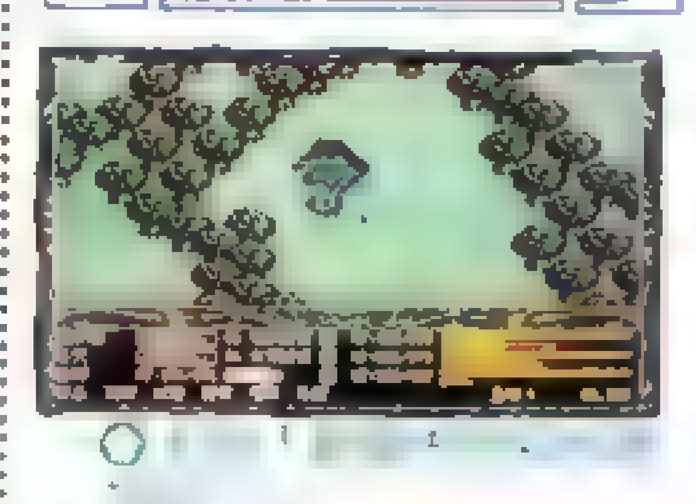
妖精村落

△有六位精靈看守著神廟鑰匙…沒輒…

△西北方有個雷米鎮?!

雷米鎮

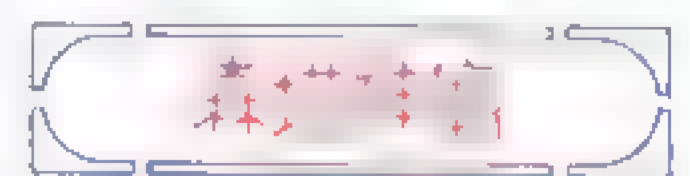
△東方的廟宇是通往神界的入口…東南方的森林常傳來女人的叫聲…嗎？出事啦?!



△神廟鑰匙不見了！…精靈席爾菲說黑暗力量的軍隊提起悲傷之珠…往南去了…

摩倫維亞村

△全村的人都不見了?!…這不是繞口令，但是請跟著唸一遍：趕緊由地下道進入地下村子的地下室…找愛莉絲借悲傷珍珠…



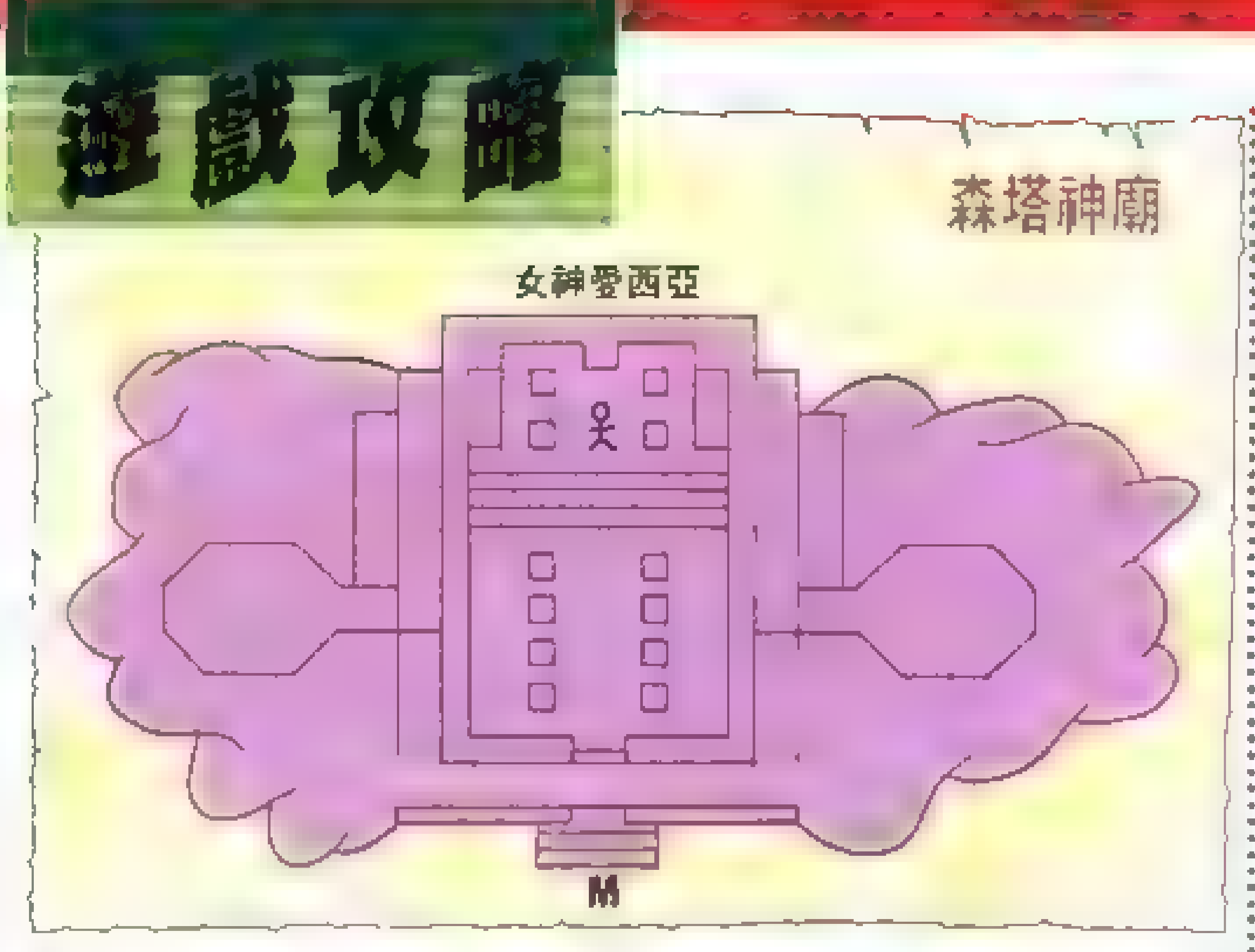
△門已經開了?!…仔細聽…害您忙得跟什麼似的…

△一進入神廟遇上受傷的亞斯坦…他堅持不肯接受艾娜的醫治，即使是免費的…

△進入L找到魔法護甲，並入H找到蒼鷹之劍…記得要裝備上身…

△使用悲傷之珠打開K門…進入M可通往異端見到女神愛門

M
（連續穿過十一個同樣的通道）
J
L
★
F
G
K
E
L
★（魔法護甲）
★ ★
K
J
I
H
G
F
E
D
C
B
A
C
亞斯坦
★
（蒼鷹之劍）
入口
H
A
B
D



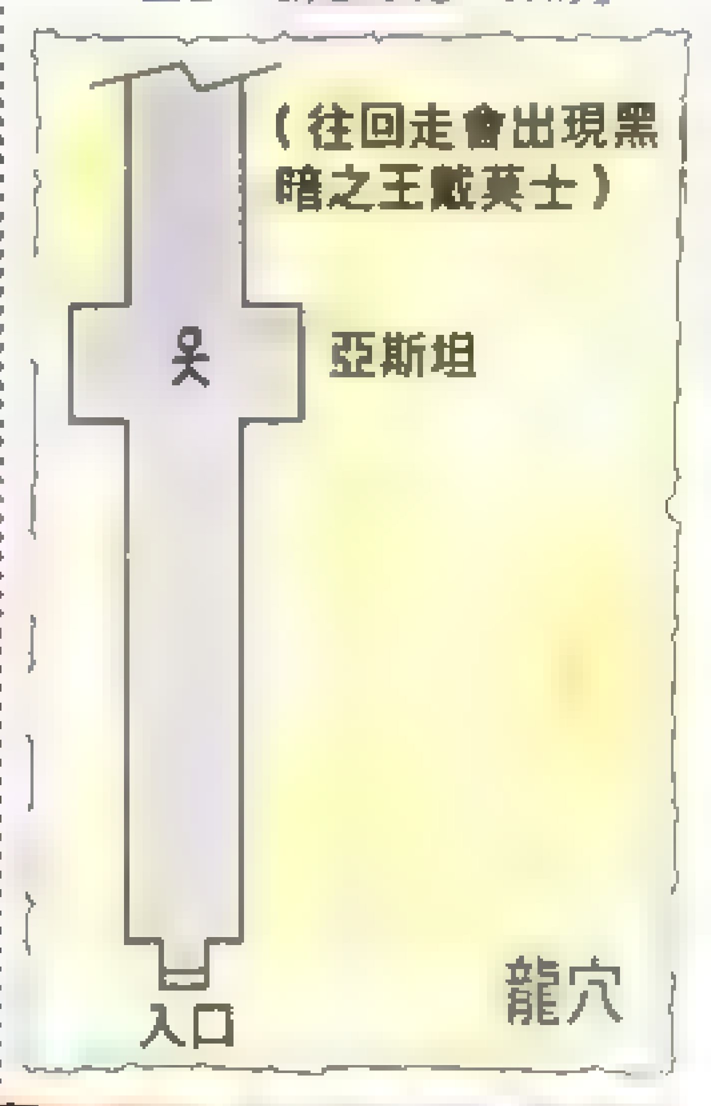
亞…I 是通往惡魔世界的邪惡之門，喜歡玩GAME的人是進不去的…

△原來女神愛西亞是您的媽…嗯…是戴斯蒙的娘…好一個年輕貌美的娘…無名村那女人的聲音就是她的…

△明白了吧？您的出生就是為了跟黑暗之王戴莫士的兒子決鬥……戴媽媽將您們傳送到決戰地點…啊哈…來不及準備藥品是嗎?!

神殿裡受傷的亞斯坦……

△正所謂患難見「眞情」…



這回是真的吧？

對啊…選擇也是如此。

雲端上的森塔神殿

您得自個兒進洞裡解決自己的「私事」…沒了露娜，您總算領悟了「彩色黑白論」了吧?!

△乖乖…原來黑騎士亞斯坦就是黑暗之王戴莫士的兒子…

△亞斯坦死後，往回走竟跳出戴莫士…連女神都受傷了…說眞的…這一回沒有人能幫得了您……

△戰勝後，一道神秘的光線出現，並救了女神…是戴爸爸亞泰阁…

△走出洞外在告示牌下找到幻像之鏡，叫露娜使用空間傳送去觸吧…

森塔大陸

△怪獸都進口死亡國度了，安心的到處蹓躂吧！

△往哪兒去？各個村鎮都行啊…摩倫維亞村的村長會送您劍鞘，就是不把孫女愛莉絲嫁給您…傳列斯奇村還有人舉辦比武比賽呢……別急嘛！滿足一下虛榮心，到處去接受英雄式的歡呼吧…啊…對了！別漏掉妖精村落，六位精靈會跟您嘮嘛一番的…

[illegible]卡達亞城

△先進城見倫安娜公主，再上塔樓見水神席蓮娜…水神回神界後再去見公主…

△不錯吧…公主將您是智障兒的典範呢…您有遊戲的購買收據嗎？回函卡寄了沒？小心，公主會派警衛抓人的…

△戴斯說他的冒險旅程才開始?…稍安勿躁，我們已經完成了…他說的是續集…

戴斯成了黑騎士的「幫手仔」

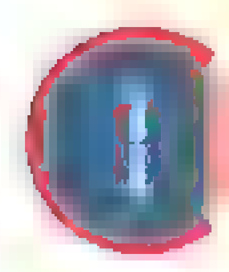
魔龍紀事

完全攻略

／米克

楔子：

實在搞不懂，為何同是情報員，我和詹姆斯龐德的命運怎麼會差那麼多呢？在浪漫的耶誕夜不但不能享受情人大餐，還得調查什麼「研究學者失蹤」的案件，真是令人太不平衡了。「抱怨歸抱怨，工作還是要做下去的」；正當我這樣想的時候，上天似乎也開始眷顧我了。由於在追查嫌犯的過程中遭到一股不明力量的吸引，使我捲入了未知的異世界，展開一段驚險刺激的旅程。



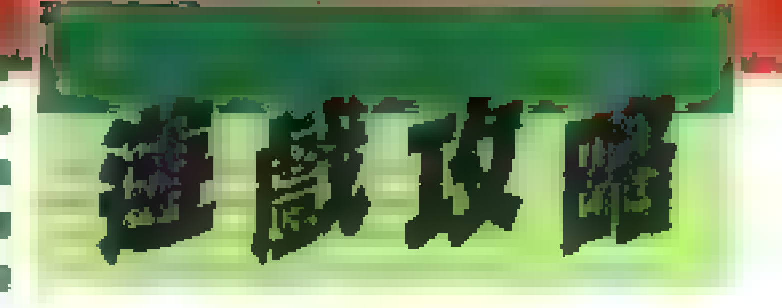
旅程開始

當我從昏迷中醒來之後，發現自己竟然身處於沙漠之中。眼前蹲著一個女子，只好和她《對話》，雖然她的言詞中流露著嘲諷的意味，不過大體上她還是滿討人喜歡的。

正當我《觀看》周圍的環境時，這名蹲著的女子忽然站起來叫了一聲：「基塔」；一隻只有在幻想小說中的飛龍倏然地出現在我的眼前，這是什麼情形呀？我怎會從繁華的紐約進入了小說中的場景呢？

經由不斷地與這名女子及「基塔」《對話》後，發現這隻大笨龍竟然和牠的主人一樣不留口德，難怪有句俗話說：「什麼人養什麼狗」；不過從這一番談話終於使我對目前所處環境有一個稍微的瞭解了；原來現在這個地方叫作「可印地亞」，而非我所熟知的地球（看起來要是我能回得去，說不定可以去參加「創世紀」系列的編劇了）。眼前這個可愛的女子叫作「莎娜娃」，雖然我對她滿有好感的，不過她的座騎實在太瞧不起人了，竟然說我是個「又小又醜」的男人，而且還不願讓我坐；為了維護男性的尊嚴，不與這個傢伙吵一架是不行的。不過當我《觀察》莎娜娃的動態後，突然發現一堆死人的骨頭。算了，好漢不吃眼前虧，還是跟她們一齊走吧！

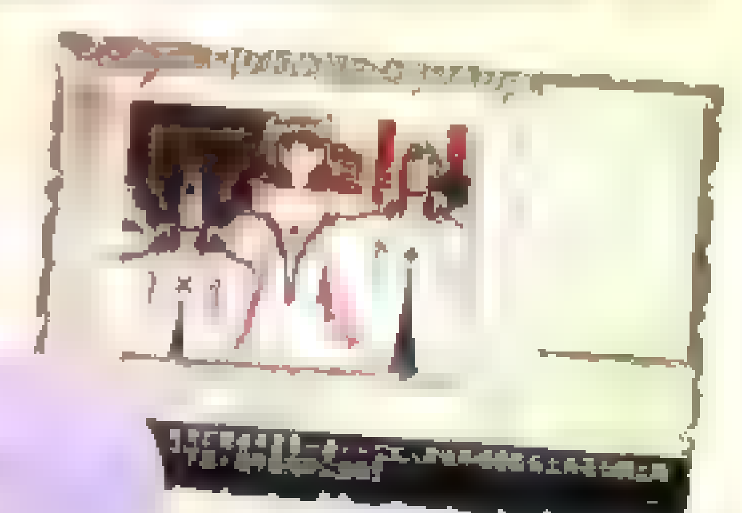
坐上飛龍之後，莎娜娃告訴我一些「可印地亞」的現況。原來這個世界是加比利亞、達那魯斯、瑪那卡斯、維都巴魯，及布魯克斯五國所組成；更令人吃驚的是這個世界與地球有某些部份相連的，看起來我要回去有望了！不過從她和基塔的言語中



也提到一些令人尷尬的事，那就是地球與這裡的生態環境相互影響，而我們對地球環境的破壞正是造成可印地亞發生異常的原因。

從她們的談話中得到一個重要的訊息：只有五個王國的女王才能打開兩個世界間的通道，而只有勇者才能通過這個通道（難道我也是勇者？不太可能吧！）。不過聽基塔說勇者必須為女王的後代付出「種子」，這倒是滿符合我的「性趣」，看起來當當勇者也不錯嘛！聊著聊著不知不覺維都巴魯城就快到了。

進到城中與她們（對話）後（觀察）一下周圍的環境，結果一位叫作「卡拉部」的漂亮女神官出現了（可印地亞的女神官都像她這麼漂亮嗎？那可不一定！）。



從她與莎娜娃的談話中，我才發現原來這隻母老虎竟然會是公主？

卡拉部招待我們進入法皇廳後，便與莎娜娃聊了起來，在談及我的由來及最近女王所生的怪病後，卡拉部一直認定我就是所謂的「勇者」。為了測驗我到底是不是期待中的勇者，卡拉部拿出一個包袱要我打開。我（拿取）包袱後問卡拉部「這是什麼？」，她卻要我先打開它，接著又要我把放在其中的神劍的劍鞘取下來，這種小事當然是難不倒我的。等到問清楚之後，才發現我竟然變成了「被神劍選上」的勇者；想起小時候讀過亞瑟王拔起石中劍的故事，沒想到今天自己也會有類似的經驗！

突然露西雅女王從後面出現，在與她（對話）之後，她說願意幫助我這個異世界來的旅客「消除疲勞」；既然有這麼好的事，我就恭敬不如從命了。

在女王的寢宮和她閒聊一陣子之後，我忍不住和她《煩惱》一下（「煩惱」的意思請自行想像。什麼！還是不懂？那麼你該知道《幻想空間六》的「拉拉鏈」指令是做什麼用的吧！）。好事當頭，不下手怎麼可以，所以我又多《煩惱》幾次；不過看到「限制級內容，普通版不宜顯示」，使我心中的「煩惱」立刻變成了「懊惱」。

第二天早上，我又與露西雅《煩惱》一次之後，順便向她（打聽）一些事情；結果她告訴我「要調查失蹤的科學家，請往加比利亞」，知道這個訊息後，我立刻（移動）到門口與莎娜娃會合，直奔加比利亞而去。

3 加比利亞

我們再一次坐上基塔的背上。我又和她們主僕（對話）起來。其中最大的收穫是得知曾經有一位叫作「愛德恩」的魔法師寫了一本著名的「襲的魔法書」。談話完後我（觀看）了莎娜娃一眼，發現她似乎不太舒服。問她是不是身體不太舒服，沒想到她剛說聲「沒事！」就倒到我身上了。我連忙叫基塔降落，找個地方好讓她休息一下。不過我們的運氣似乎不是很好，連休息的地方都有人埋伏；在我拿出了槍瞄準之後，從樹林中爬出了一個老頭子。咦！多（觀看）幾遍後，怎麼發現他有點像某一位失蹤的學者呢？果然，在跟他（對話）後，証實他就是名單上的亞里梅斯博士；這些失蹤的研究者應該都「跑」到可印地亞來了吧？正當我想把整個事件搞清楚時，那個把我弄到這個世界的怪男人突然出現；而且還變出了一些泥巴怪，看起來這場戰鬥是免不了的了。

戰鬥完後從與博士的（對話）中，我發現他們被帶來這個世界似乎是為了作某項「研究」，而其中的內容大概也離不開「襲的魔法書」。在我與博士談話的過程中，莎娜娃的行為一直怪怪地；原來把這些學者綁架到可印地亞的「美諾娃」，竟然會是她的雙胞胎姊姊！這可真令我大吃一驚。一切的演變似乎有種造化弄人的味道。

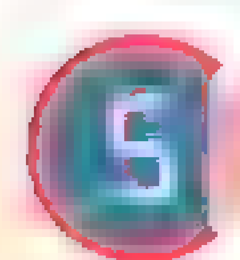
一時之間空氣中瀰漫著一股沉悶的氣氛，令人覺得快要喘不過氣來。還好基塔這隻大笨龍及時打破僵局，大伙便向加比利亞的市鎮（移動）了。

奇怪的老人

我們到達市集後，莎娜娃便去找尋今晚要下榻的旅館，疲憊的基塔則原地打起呼來了；至於飽受驚嚇的亞里肯斯博士，也跑去逛街放鬆一下心情。只剩我一個人了，這還真是無聊啊！忽然我「職業性」地發現有人在看我，於是急忙地《觀看》四周一下；原來是一位賣古董的老伯一直在瞧著我看。試著和他聊天，結果他不斷地推銷一個叫作什麼「蘇魯巴的手鐲」，所以我想把它《拿取》起來看一看。在準備拿起手鐲時，突然發現旁邊放著一個上面似乎刻著文字的金牌。我試著向老人打聽這面金牌的來由；沒想到他竟然說這個像金牌的東西是「愛德恩的秘寶」的鑰匙！只要收集三個鑰匙，就可以得到被封印在加比利亞城中的「羅的魔法書」。

雖然不知道可信度到底有多高，但是這個秘寶對我實在太有吸引力了，所以只好準備《使用》身上的錢；不料從瑪琍娜女王那得來的銀子全都放在莎娜娃身上，而身上僅存的一丁點錢財卻如同廢紙，看來失去這個好機會也是沒辦法的事了。

沒買到東西只好回旅館休息，準備明天進城去吧。回到旅館後，莎娜娃還在看著從戰鬥現場撿來的紙片；和她對話後才知道這些尾巴怪都是莎娜娃變出來的。她愈說愈傷心，我便輕輕地摟著她的肩膀，順便《煩惱》下一步該怎麼做；沒想到她已經察覺到我的意圖，真可惜，只差一步！既然沒有成功，只好自己睡了。



5

加比利亞的女王禮數可真周到，一早就派人來接我們進城。

我們一到城內，就看到可愛的瑪琍娜女王朝我們走過來。在與她寒暄完後，她就拉著我的手，帶我到寢宮去，看起來這位瑪琍娜女王也滿性急的嘛！為了完成勇者的任務，我當然義不容辭地與她煩惱起來了。

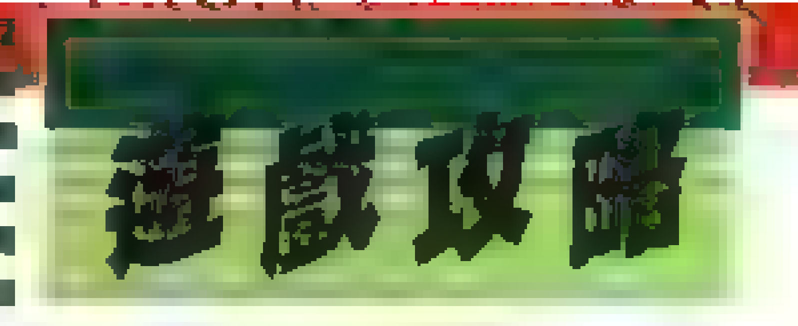
接下來我們一齊回去找莎娜娃她們。由於愛德恩曾是加比利亞的魔導士，所以莎娜娃一直想從瑪琍娜身上套得一些情報。瑪琍娜勉強地回答我們的問題，並且說出了「愛德恩的秘寶」及封印之事；看起來我沒有向那位老伯買到「鑰匙」實在是一大錯誤！

在亞里肯斯博士一再地要求下，瑪琍娜決定帶我們去見識一下所謂的「封印」。該死的博士找了老半天還是找不到「鑰匙孔」，所以我就把昨天看到的那面金牌的形狀，樣式對他形容一下；瑪琍娜聽到後立刻問我怎麼會知道的這麼詳細，只好硬著頭皮把昨天發生的事情告訴她。瑪琍娜聽到我沒將金牌買到手，立刻就坐在地上哭起來了；遇到這種事情我也沒輒，除了和莎娜娃再去市集把金牌買回來，又有什麼辦法呢？

來到市集後並沒有看到昨天的那位老伯；正好旁邊有位賣飾物的攤販，向他買個飾物送莎娜，順便再探個口風好了。從他的口中知道那位老伯的名字叫作「拉喜多」，不過其餘的資料他就不肯再多說了；看起來這個世界也是滿黑暗的，不送點錢賄賂他是不行的。正當我準備《使用》身上的錢來打動他時，莎娜娃突然對他笑了一笑；這個好色的老傢伙態度立刻有了 180 度的轉變，還畫地圖告訴我們如何去拉喜多的家，我們就拿著這份地圖朝拉喜多的家而去。

6 拉喜多的家

到拉喜多的家可真是路途遙遠，不過我倆也趁機欣賞寂靜的夜色。正當我們正沉浸在這種浪漫的氣氛中時，一群專收買路財的人卻跑出來破壞好事；不好好教訓他們一下，實在難消心頭的怒火。不知打了幾個回合之後，那些人當中的頭目突然收劍不玩了！他自我介紹說叫作「阿卡南」，希望交個

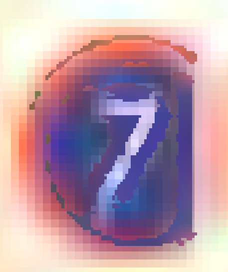


朋友；接著就召集那批手下走了，留下一頭霧水的我和莎娜娃。正當我們要弄清這是怎麼回事之際，拉喜多已經出現在我們眼前。他告訴我：「阿卡南是被勇者的神劍所吸引來的。」雖然我和莎娜娃還是不太瞭解，不過還是跟著他走到他住的地方。

看了他家的擺設後，我直覺的認爲這個老傢伙絕對不單只是一位平凡的古董商人；果然在談後之後，莎娜娃認出他就是法皇聰中最厲害的大法師。莎娜娃在與他客套之後，談到了我們此行最主要的任務；他竟然說「鑰匙」已經被另一個出高價的人買走了！這叫作有先見之明的偉大魔法師嗎？簡直是在整人嘛！

雖然我氣憤不已，但是還是得照他的話去找買主「布魯帶格休」交涉看看。我正準備走出去時，莎娜娃一把拉住了我，原來她是想順便向這個鬼老頭詢問另外兩個「鑰匙」的下落。拉喜多也知道她的用意，所以叫我去櫃子中拿出一個大銀盤，並且注滿水；然後要我集中精神，從水中看出另兩把鑰匙的下落。我很痛苦的從水中看出一把鑰匙在沙漠中，另一把則「被一個人抱在水中」。我想要看得更清楚的時候，莎娜娃突然出手打破了這面水鏡！拉喜多被她突來之舉嚇了一跳，連忙問她爲何不繼續下去？沒想到她竟然說「不希望看我繼續受苦」，真是令人感動。

完成了這個驚人的儀式後，我們便朝著布魯帶格休的家前進。



第一把鑰匙

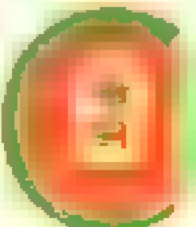
我們又再度回到了市集中，不過這一次卻是爲了如何向布魯帶格休拿回鑰匙而煩惱不已。我向周圍〈觀察〉了一下，剛好聽到眼前的兩個人正在討論有關布魯帶格休的事情，眞是得來全不費功夫！我趕緊捉住其中一人的手臂，打算向他問清楚；但是他的態度很惡劣，所以我準備再與他打上一場。不過還沒開打，阿卡南又出現了，算這個傢伙好狗運，暫時先饒了他。莎娜娃又採用她的微笑攻勢向阿卡南套出關於布魯帶格休的情報。結果他告訴我們布魯帶格休的家似乎在鬧鬼；這可給我們一個進入他家的大好理由了。於是我們買了幾件衣服，把自己裝扮得像「師公」一點，準備到他家去「收妖」。

見到布魯帶格休後，他不太相信我們的能力，不過由方莎娜娃向他謊說我們是「布魯克斯國立學問所」畢業，再加上他身旁的美女「卡斯帝巴」的推荐，因此他決定讓我們試一試。他說如果能夠大功告成，不論我們想要什麼樣的報酬都可以；當然莎娜娃就不客氣地要求以「愛德恩的鑰匙」作爲報酬。布魯帶格休原本有點捨不得，不過仔細想想這應該算是件滿划算的買賣，所以他還是乾脆地答應了。

在布魯帶格休及卡斯帝巴離開後，我們開始準備「收妖」；不料莎娜娃的敵人又再度出現了。更令人吃驚的是原來這一切都是「卡斯帝巴」在搞鬼；哦！不，她的名字應該叫作「里亞」才對。看起來這場惡戰又免不了了。

打敗里亞之後，她迅速地消失在黑暗之中。我看了周圍的環境，似乎毀損得相當地嚴重。此時附近響起瓦礫崩塌的聲音，我直覺地拔出劍來；還好是布魯帶格休那隻肥豬弄的，否則要是要再打一場，我可是沒有力氣了。

完成了任務，我們當然不客氣地拿了鑰匙；再來就是要到瑪那卡斯找尋第二把鑰匙的下落了。



瑪那卡斯

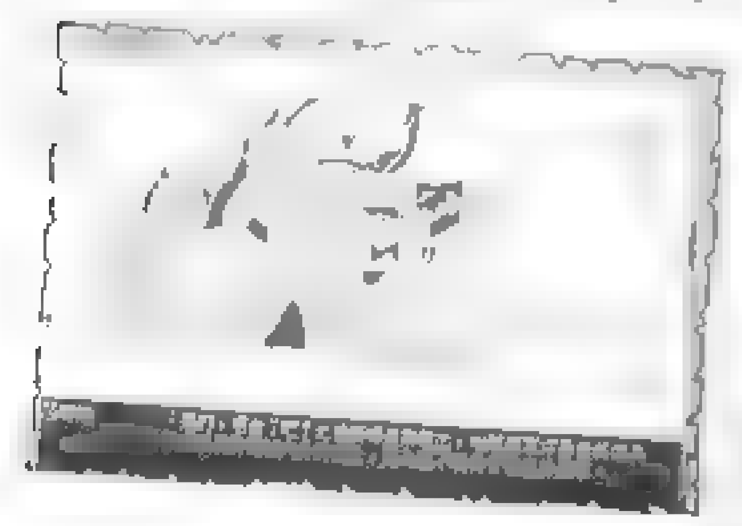
我們坐在基塔的背上，以相當快的速度到達了瑪那卡斯。雖然這是一個沙漠中的城市，但是繁華的景象卻是超乎我的想象。我們到達的時間剛好有黃昏市集，所以市街上到處充滿了人群；莎娜娃爲了我們的晚餐竟然和小販殺起價來了，難道她沒有學過什麼叫作王族的氣質嗎？既然她在忙，我只好找基塔聊天了。從牠的談話中我瞭解了這個城市的地理環境，及一些有關女王的事情。我一直覺得對面那條街怪怪地，所以問牠那條街是在幹什麼的；結果這隻大笨龍及剛交易完的莎娜娃都以一種很詭異的笑容看著我，叫我自己去看一看；原來那邊有「星期五餐廳」，看起來兩個世界的人民在好色方面是不分上下的嘛！

如果這裡會有星期五餐廳，那麼當然也會有「理容院」囉！我向基塔問清楚位置之後，立刻一溜煙地跑去「見識」一下。我仔細地《觀看》周圍的店面，準備找間比較滿意的店消費一下時，忽然聽見有一隻妖精在叫「救命」！喜歡英雄救美的我當然要乘機表演一下了。不過當我打倒那些傢伙後，不知道為什麼自己也昏倒了。

當我醒來後，發現自己和妖精已經跑到了市鎮的外圍了。和她對話後才知道，原來是她使用超越時間的力量把我帶到這裡來。我看到她的腳踝綁著垂下的鎖，所以就拔出神劍把鎖砍斷。為了修復她的翅膀（也為了自己的私慾），我建議她讓我「抱」一下，沒想到她也想藉機報答我，這是再好不過的事了。在與她《煩惱》完後，她告訴我沾滿我身上的金粉可以使人在水中呼吸自如，根本不會溺水，看起來這一次我是賺到了。

在目送她離開後，莎娜娃又出現在眼前了。我們回去休息一下後，又趕場似地朝瑪那卡斯的皇宮而去了。

在我們前進的途中，看到城堡正遭受不知名怪物的襲擊，身為勇者不淌這趟混水是不行了。不過憑我一個人的力量想要打贏牠，有可能嗎？還好不知道身在何處的娜美斯女王透過心靈感應將她的力量借給我，才能以新的力量打退這隻怪物。



當我們打退怪物後，守城的哈薩將軍告訴我們「女王的生死不明」，所以我只好再到地下聖堂去把她找出來。

到了滿是石碑的聖堂後，根本看不到娜美斯在哪裡，我只好搬開一堆堆的石碑慢慢找。哈！終於被我找到了，她看起來似乎滿疲憊的，所以我把水拿給她喝；不過這樣似乎不能消除她的疲勞，所以只好和她《煩惱》一下，讓她迅速恢復體力。之後，我們回到宮殿上；我和莎娜娃便接受她的款待。莎娜娃又向娜美斯提到封印之事，我就把勳章拿出來讓她見識一下；結果她說曾經在「沈默山丘」的古跡中曾見過同樣的金牌，而住在那裡的是一群叫做「羅恩」的小矮人；我們決定明天就出發去找這群小矮人。

吃完晚餐後，我當然是被帶往女王的寢宮「休息」。在我們開始「運動」之前，娜美斯拿了兩個寶物給我，這下攻擊力又增加不少了。收下這些禮物後，我建議娜美斯再繼續我們在地下室中的罰戰；沒想到她大概是遊樂器玩太多了，居然說要玩「3P　」的！開玩笑！這種事情自己享受都不夠了，怎麼可以與人分享？所以我趕緊拒絕她的提議。不過她的花招也是滿多的，竟然拿我的領帶當繩子，玩起「第六感追緝令」中的把戲來了。

第二天清晨與娜美斯談論後，我們決定先到加比利亞，看看瑪琍娜知不知道如何找到羅恩的住所。

9 找尋羅恩

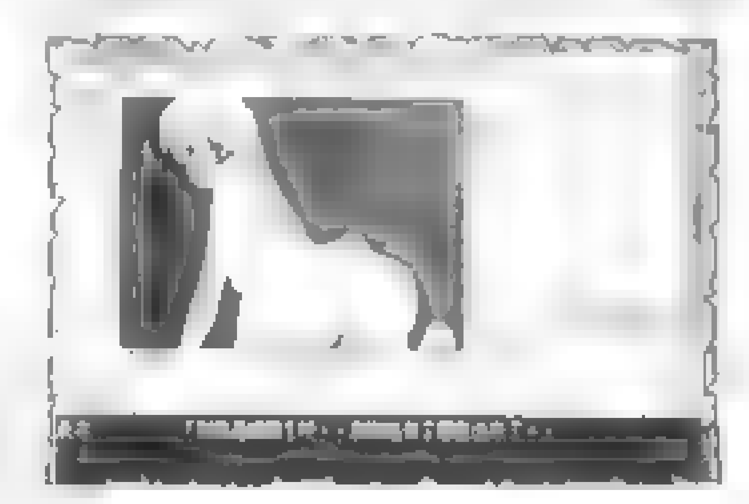
我們又回到了加比利亞。不過瑪琍娜對羅恩的事情似乎不太瞭解；倒是在一旁的亞里肯斯對羅恩似乎頗有研究；看起來他大概快被這個世界同化了。

雖然找　到羅恩族人確切的居住地點，但是我們也想到了一個好方法：利用他們喜歡吃的玫瑰來做誘餌！這種玫瑰只生長在沙漠的岩石縫中，所以我們就準備到沙漠中佈置陷阱了。

坐在基塔的背上很快就到達沙漠了。我們在空中鳥瞰四周，找尋何處是岩石區，結果被莎娜娃先找到了。由於羅恩族的戒心很強，所以我一直在《思考》如何與他們打交道。突然我想起西部牛仔套繩圈的方法，嗯，就用這一招來做陷阱吧！我向莎娜娃借了「糕繩」來製作繩圈，然後把它埋進沙中；現在，就等這些小傢伙來自投羅網了。

經過了漫長的等待後，終於有一隻羅恩走進了我的陷阱中；輕輕的拉一下繩子，就這樣把他逮到手了。不過這個小傢伙的態度十分強硬，不肯告訴我們如何去「沈默山丘」；但是當他知道我是勇者後，態度立刻有了180度的轉變，而且願意帶我們去見長老。他在地上畫一個圓圈，然後叫我們站進去，就這樣把我們弄到地下城去了。聽莎娜娃一說，我才知道這就是「物換星移」的法術。

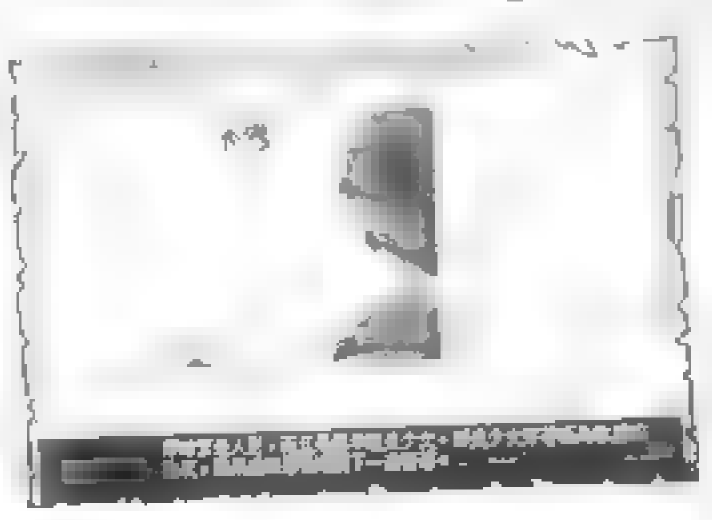
見到長老後，他問我們為何想到「沈默山丘」，於是我拿出了勳章給他看。長老大吃一驚，原來那面金牌已經不在了；不過在他的朋友「龍」身上倒是有另一塊。看起來我似乎又白跑一趟了；經由莎娜娃的提醒，我才想到：只要找到那隻住在達魯斯深湖中的水龍，就能一次拿到另兩面金牌了。好！就這麼辦吧。為了幫助我們順利地拿到金牌，長老特地送我一個值萬碎鑽的光圈；他可真是一個熱心的人啊！不過當他提出要莎娜娃當人體模特兒，才肯送我們到達魯斯的條件後，我才發現原來他也是一個好色的老不修。在長老一再以「藝術非色情」的保証下，莎娜娃終於同意當人體模特兒；看起來她似乎也想學宮澤理惠的「年輕不要留白」，要為美麗的胴體留下見証。



第二天，長老果然信守約定，將我們送到達那魯斯。

10 達那魯斯

當我們睜開眼睛後，便到達了達那魯斯。雖然莎娜娃搞不清楚我們現在的地理位置，不過眼前的湖光山色可真是漂亮啊！我《觀看》四周美麗湖光山色時，發現一位漂亮的女子突然從高處往湖中跳。「她該不會想自殺吧？」我趕緊叫莎娜娃和基塔去救她。結果當我們快要飛到她投水的地點時，才發現原來她是在游泳！這下我可糗大了。更糗的是當她游到我們面前時，莎娜娃認出她就是達那魯斯的女王－琍蜜雅！



她知道我是勇者後，覺得自己穿得太清涼了，要我們幫她把放在岸上的衣服拿回來。就在我們快要到達琍蜜雅放衣服的地點時，突然傳來她的叫聲。大事不妙了！在我們的搜尋下，才發現有一群人正要把琍蜜雅帶來；絕對不能放過他們，一定要把琍蜜雅奪回來。

打敗敵人，將琍蜜雅奪回來後，才發現她已經失去了意識；如今就只能先送她回城堡再說了。身旁的莎娜娃一臉焦慮的神情，我只好先安慰她一下；沒想到她告訴我這些敵人是她姊姊美諾娃派出來的士兵，難怪她會那麼憂慮。雖然事情[illegible]地步，但是還是先得將琍蜜雅送回城堡。

我們到達城門時，守門的士兵因為我們沒有通行証而不肯放行；我只好把劍秀給他們看一下，証實我就是勇者。這招果然有效，他們果然立刻放行了。

休息一會兒的琍蜜雅臉色果然好多了。為了找到水龍，我便向她詢問有關「水戒指」的事情。結果她告訴我「水戒指」沈沒在王家之湖中，並由一隻會吃人的美麗水妖看守著。」

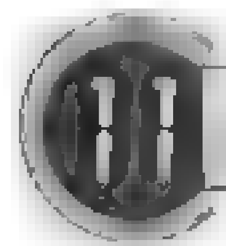
接下來琍蜜雅對莎娜娃說了[illegible]有關王家的傳聞，莎娜娃的臉色更加難看了。在她們的談話中一直提到個什麼「評議會議長」的傢伙，看起來那個傢伙似乎也不好惹。我忽然有種感慨，當初為了調查失蹤者才會被捲入這個世界的我，莫名其妙地成為[illegible]「勇者」，[illegible]也插一腳了；如果情況繼續惡化下去，可能連地球也要捲入這場戰爭[illegible]私心與慾望呢？「如果在事件告一個段落後，能和莎娜娃一齊到各地旅行，那就太美好了。」我心中是這麼想的。[illegible]是不可能的事，畢竟莎娜娃也是一國的公主，我與她的感情是不可能有結果的。

想到這裡我的心情就鬱卒起來，還是先把握眼前所能抓起的幸福吧！我拉起琍蜜雅的手，和她《煩惱》起來了。

我醒來後和琍蜜雅閒聊起來，得知了可因地亞的女王及公主因為使用「力量」的關係，都只有35 年左右的壽命。難道莎娜娃也是只能活 35 年嗎？我不敢再想下去，所以告別琍蜜雅，獨自去把水戒指拿回來。

坐上基塔，只花了一個小時就到了「王家之湖

」。基塔害怕被女妖的聲音所吸引，所以我叫牠先離開。



女妖

我坐在岸邊無聊地望著四周，在一陣薄霧之後，女妖果然出現了。原本以為自己可以抗拒那種歌聲的，但是在真正聽到後，我才發現自己錯了。慢慢地，我失去了抵抗的力量，照著水妖的命令；一步步地朝水中走去。照這樣下去我一定會被她吃掉的！我努力《思考》用什麼方法才能使自己保持清醒？「痛！」對了，那就使用劍把自己的左手割傷吧！我假裝溺水般地漂到女妖身旁，看到她高興的神情，我差點笑出來。

女妖把我撈起來後，準備好好地享受一頓大餐；不料我卻突然捉住了她的手臂。（還好之前救了那個妖精，否則我不知道要死幾遍了。）然後用劍抵住她的喉嚨，以免她又唱起歌來。在我的威脅下，她答應不唱歌了。於是我命令她到水中拿取勝於勇者的水戒指給我。等一等，我突然想起一件更重要的事：為了彌補我身上的傷口，不把她「吃」掉，怎麼能消我心頭之恨呢？所以我把劍收起來；然後對她《煩惱》起來，果然她叫的聲音和唱歌的聲音一樣好聽。（這是傑夫與松田聖子「真實的愛」的翻版嗎？）

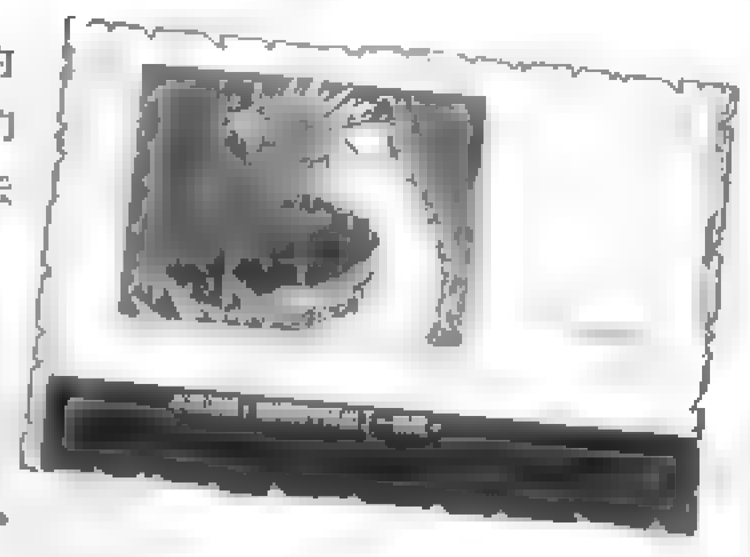
接著我向她打聽有關水龍的事，她告訴我水龍就住在「清澈湖」中；然後她就去替我拿水戒指了。

我叫來基塔，等水妖把東西拿上來給我。東西到手後，便返回達那魯斯找莎娜娃她們。

水龍

在經過了一夜的休息後，我們便朝著水龍所在的「清澈湖」前進。

到了目的地後，膽小的基塔不敢進去，所以莎娜娃就做了兩隻火把，由我們兩個自己去找水龍。



我們走到相當裡面的地方，才找到這隻怪物。不過牠不肯乖乖地交出金牌，所以只好拿羅恩族長老送我的光圈和牠交換，結果牠收下後居然說這是「情報費」，要我再拿東西和牠換金牌。乾脆連手上的勞力士也給牠吧！想起收集第一面金牌的過程，我當下做了這個決定。沒想到這傢伙又透露一些情報後，居然想躲到水中去了。這傢伙一再的激怒我，不與牠比劃一下，難消心頭之火。

果然這傢伙是不打不聽話；修理牠一頓後，就乖乖地把金牌交出來了。但是第三面金牌are掉在湖中的深處，我只好自己跳下去撿了。拿到金牌後，原本想把娜若斯的石像留在那裡，不過想起水龍那副可憐的樣子，還是拿出來還她吧！

走出洞穴後，我們回到了加比利亞，準備進城去解開封印。我為了收集金牌累得半死，結果竟然有人想要坐享其成，想在途中奪走我的戰利品，真是不可饒恕。仔細看了一下他們的首領，正巧是我在耶誕節那天追查的人，這可真是太好了。從莎娜娃的口中，得知一個更驚人的消息：原來他就是評議會的副議長－維斯多。既然這樣，那就新仇舊恨一齊算吧！

戰鬥完後，維斯多留下一些奇怪的話後便消失了。莎娜娃看我傷得不輕，便利用她的「力量」來為我療傷；不過她自己卻也昏死過去了。我見狀立刻叫基塔帶我們回到達那魯斯。琍露雅把莎娜娃治好後，我們又馬不停蹄地趕往加比利亞。

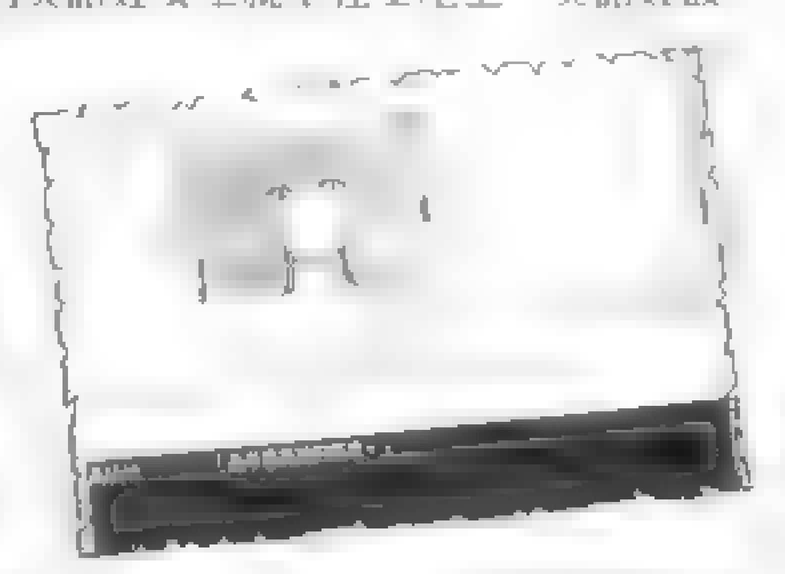
瑪琍娜按照慣例又出來迎接我們，眾人便趕往地下室。我把金牌放到孔中，不過門卻沒有因此而開！難道是我們搞錯了？從博士的口中提到的「三位 體」，我思考這到底是什麼意思？會不會是把三把鑰匙合 一呢？我試了一下，果然答對了！

我進了封印室後，終於拿到了「愛德恩」的秘寶，真是太令人感動了。我看莎娜娃等人一臉恐懼的樣子，原來這是一個毀滅力超強的咒語；在莎娜娃的建議下，我還是把它記起來了。

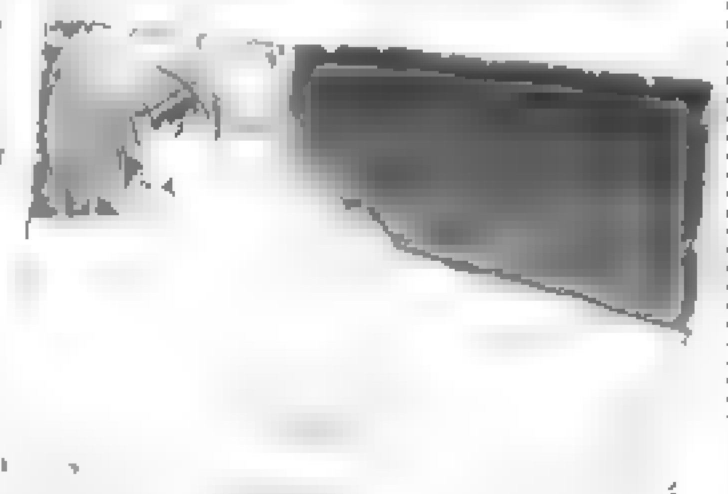
回到宮殿後，我們又與瑪琍娜聊了 ，第 天就向布魯克斯前進了。

13 傀儡女王

我們回到布魯克斯後，受到相當熱烈的對迎，看起來當皇室的成員還是滿不錯的。走進皇宮內部，穿著華麗的美諾娃女王就坐在王座上。美諾娃設宴招待我們，但是在我的要求下，我們兩個人先到她的寢宮準備「坦誠相見」。



找她出來的目的並不是猴急，而是想製造單獨談話的機會。既然已經到了寢宮，我就不客氣地問她一些尖銳的問題，不過她一直在打太極拳；我只好先和她《纏綿》一下，看她在高興之餘會不會透露一些口風。沒想到辦完事的美諾娃竟然變成了殺氣騰騰的樣子。她對我的問話始終一言不答，事情似乎有些蹊蹺。我抓起衣服和劍立刻跑了出來；不過幸好她沒有馬上殺過來，我才有足夠的時間穿上衣服。窗簾突然動了一下，原來是評議會的羅格議長躲在那兒，堂堂男子漢盡做些見不得人的事。



「你和副議長是奉美諾娃的命令行動的吧？」聽到我的假設後，羅格不禁大笑起來；原來美諾娃根本就是被他以法術控制的傀儡，怎麼有可能下命令呢？然後他又示範控制一次給我看。面對這種殘酷的人，實在令人想喝他的血，啃他的骨頭！更卑劣的是他居然利用美諾娃來和我對打，這叫我如何下手呢？還好莎娜娃及時出現了，就把美諾娃交給她處理吧！正當我想乘機去解決羅格之際，該死的斯維多又出現在眼前了。

雖然打敗了斯維多，但是莎娜娃卻被羅格捉住了。羅格帶著莎娜娃迅速地消失了，負傷的我卻沒有力氣追去。更不幸的是被操縱的美諾娃指揮隨後而至的士兵將我逮捕，並且關到地牢裡。

14 黑色勇者

絕望的我在地牢中不斷地自言自語，忽然拉喜多出現了，並且運用他的法力把我救出去。

當我睜開眼睛後，發現已經被救回拉喜多的房子了。雖然命是撿回來了，但是失去心愛的人對我的打擊卻是比肉體的痛苦還要大。仔細想想，連心愛的人都保護不了，我算哪門子的勇者？當初還敢妄想要拯救世界。雖拉喜多一再以勇者的劍、被選上的勇者來鼓勵我；但是這些話在我已枯死的心中，是起不了認何作用的。他看勸說無效，只好收拾碗走出去了。

我痴痴地望著窗外想著莎娜娃，忽然有一個男孩進入我的視線中。實在有點無聊，就試著和那個在練劍的小孩談談吧！我問他練劍的原因，他說「要當勇者的幫手」。在他的心目中，勇者的地位似乎相當地崇高。我懷疑他的技術能幫得上忙嗎？這個有志氣的小傢伙說「或許現在不行，但是以後就可以了」。從他談話中的「一齊奮戰」深深地震撼了我的心。是啊！從我踏入這個世界開始，莎娜娃不是就一直和我一齊奮戰嗎？連這個小孩都想要作戰，我卻想要拋下伙伴離開這裡，我還算是個男子漢嗎？

我跳下床，告別拉喜多，準備一個人前去奮戰。不過中途又加入了菲塔及阿卡南兩位夥伴；這樣也好，至少旅程不會那麼孤單。我們就選定無所不知的水龍，作探訪的第一站吧！

15 復仇之旅

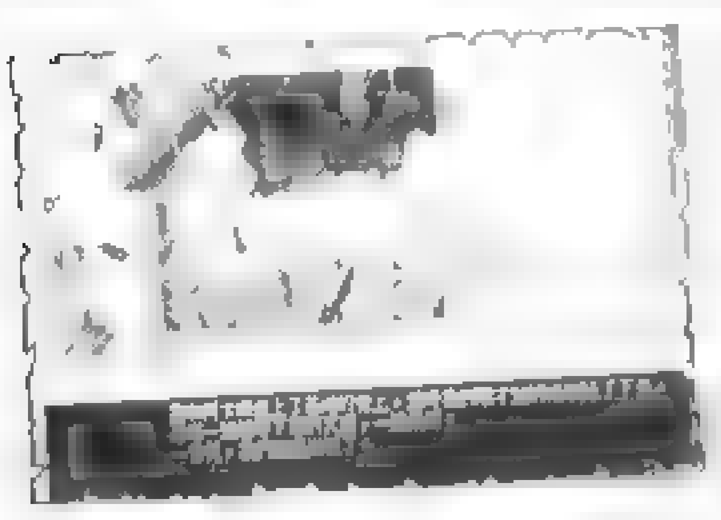
朝著拉地那山前進後，很快地又來到了水龍的門口。我和阿卡南迅速地進入山洞中，不過那隻水龍卻一直不肯出來；幸虧阿卡南假裝莎娜娃的聲音，才把那隻好色的傢伙騙出來。這傢伙還是不肯乖乖地告訴我們，羅格的要塞究竟建在哪裡；我火大，只好修理這個皮癢的傢伙了。從牠的口中，我們知道了要塞就建在齊舞伽山脈，而且是採用愛西恩的魔法技術建造的；不過由於該地是一般人所難以進入的，所以大概只能再請卡羅甲族的協助了。

回到沙漠後，直接向長老說明來意；雖然有點困難，但是他還是很爽快地答應了。

當我們被傳送到目的地後，不禁被眼前的景象嚇了一跳！在這種惡劣的環境中，居然能夠蓋起要塞，實在不簡單。就以這惡劣的天候當作進攻的掩護吧！

剛進門沒多久，就立刻有怪物出來迎接，他們的消息可真靈通。打倒他們後，卻遇到了岔路；不

管了，先開左邊的門再說吧！打開門後，又有一隻半人馬在久候了；連牠一齊解決吧！不知道走過幾個房間和樓梯之後，終於來到一個奇怪的房間之前。我好奇地偷看房間內有什麼，原來是一對蛇人正在辦好事；如果不宰了牠們，我可能就便成牠們運動後的點心了。解決牠們後，快步離開了這個噁心的地方，沒想到卻來到了一間上鎖的房間前；原來被綁走的學者都被抓來這裡做實驗啊！從他們的口中得知，他們被捉來的目的就是要做魔法書解讀的工作；而莎娜娃似乎被捉去做實驗了。聽到這個消息後，我以最快的速度衝向右邊的房間，打倒變態的歐多納魯博士後，終於救出了莎娜娃。在她的鼓勵下，我朝著羅格所在的房間邁進了。



在和羅格聊過一大堆後，得知愛德恩是他殺死的；以及他要顛覆兩個世界的陰謀。不管那麼多了，還是先打倒他再說。這個卑劣的傢伙一如往常地，又請史林三姊妹替他打頭陣。收拾掉這些配角後，大頭目終於要現身登場了。這個傢伙又是說了一大堆的大道理，不過我又不是「剩人」，根本不吃這一套的。我拿起劍，快速地攻過去！

不過這個邪惡的傢伙竟[illegible]把我逼入死角了。「如果我會魔法，就可以打贏他的」，這個念頭在我的腦海中閃過。對了！就使用「羅的魔法書」上面的毀滅咒語吧！果然這個咒語生效了，看著羅格掉進地獄，是多麼令人爽快的事情啊！在幸災樂禍之餘，要塞也開始崩落了，還好[illegible]基塔及時趕到；否則我和阿卡南可能[illegible]了。

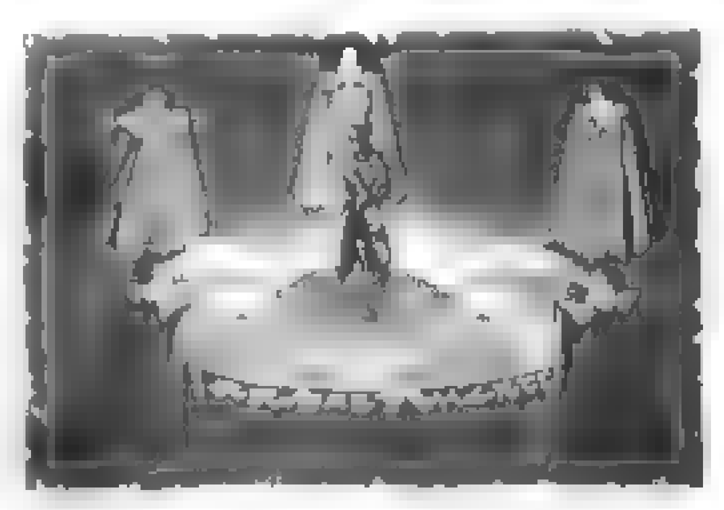
我們又飛到崩壞的城堡上空盤旋，搜尋著羅格的下落，忽然一隻紅色的龍從瓦礫中飛出，那就是羅格的「變身」嗎？雖然我和阿卡南的體力已經到了極限，但是在莎娜娃的「治療」之下，已經可以再和羅格打上一仗了。

在一陣惡鬥之後，終於把變成龍的羅格殺死了；不過莎娜娃也因此昏倒了。我們急忙找間小屋替她治療。識相的基塔和阿卡南自動跑到外面去閒逛，留下我和莎娜娃在小屋中。終於，我有機會做我最想做的事了。

16 最終章

當我們回到布魯克斯後，五國的女王就開始替送我及科學家回去的事件籌備著。

看到莎娜娃後，我要她和我一齊回到地球上生活；她卻因為只能再活 15 年，不願意讓我孤獨地走過剩下的幾十年，所以拒絕我的要求。啊！為何蒼天總是捉弄人？



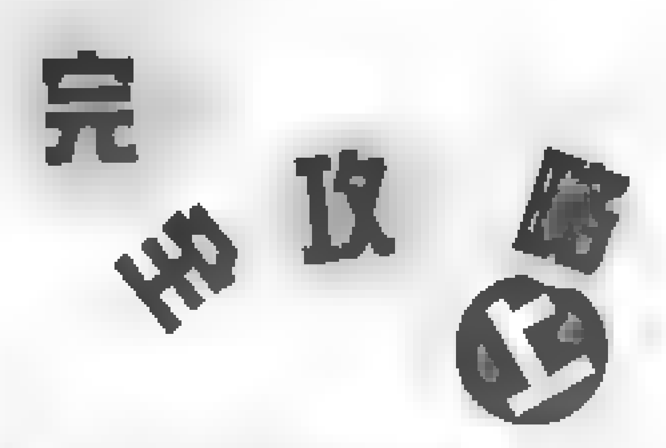
分離的時刻很快就來臨了。我站在五位女王圍成的魔法圈中，準備被傳送回地球。我深情地看著莎娜娃，難道我倆就此要長隔兩地了嗎？當魔法啟動時，點點滴滴的回憶又在我心頭重現。再見了，可印地亞！再見了，我的愛！就在這白光中，莎娜娃彷彿撲到了我的身旁，但是我已經失去了意識。

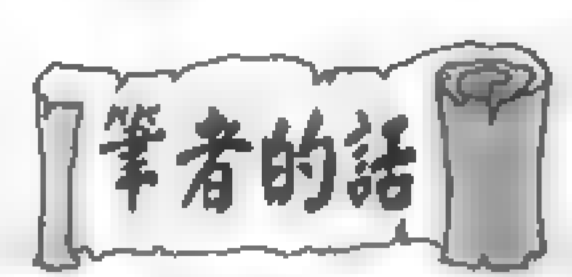
當我醒來後，發現自己躺在醫院的病床上。根據醫生的說法，我是在那晚夜發生車禍的，迄今已經昏迷十幾天了。這麼說那一切都是夢了？我不相信！又向他問了有關失蹤研究者的消息，結果他給我的報紙上清楚地寫著：「被某團精銳部門綁架的學者，已經全部救出。」

雖然報紙上寫得那麼清楚，但是我仍然不願意相信；畢竟那個叫作可印地亞的地方，有著我的血淚和愛戀。我告訴醫生，那是個真實而幸福的美夢；他卻開玩笑地告訴我「真實的美夢等一下就會來了！」聽到他的話，我有點懷疑；可是當我看到訪客後，心中的懷疑馬上變成了狂喜。是莎娜娃！我不是在做夢吧？沒想到她竟然也到這個世界中來陪伴我。真是太好了！這一次我會更加的努力，不會讓妳再從我身邊跑走了！

/王詠文

國王密史VII 公主的婚禮——完全攻略(上)





國王密使VII這個遊戲，有點複雜又不會太複雜！怎麼說呢？舉例而言，某些物品您可以在不同的章節裡取得，而某些特別的關卡，也設計了不同的途徑讓玩家來選擇過關的方式（例如：如何從兔子那兒搶回老鼠的眼鏡，就不只一種方法！）。並非只有單一途徑才能夠到達終點，看到結局！（結局也有二種呢！）

在這份攻略裡，筆者提供了您一部分的破關方法，並沒有全部都一一地詳細說明，留個空間，您自個兒可以再慢慢地去好好探險一番！

接下來，就讓我們開始蘿賽拉公主與皇后斐蘭妮斯的冒險旅程吧！

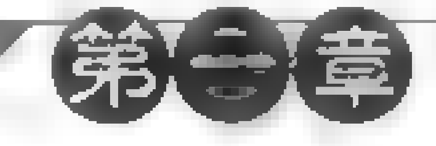
某一個晴朗的午後，蘿賽拉公主（ Rosella ）在在山崗上輕鬆地哼著小曲兒，想像能夠到一座宏偉的城堡中玩耍，她跳著舞轉著圈，不勝快樂愉悅…。

「蘿賽拉！」，斐蘭妮斯皇后（ Valanice ）叫住了蘿賽拉。「喔，母后…」，蘿賽拉迫不及待地向母后述說著自己的大夢，完全陶醉在那編織而成的美麗故事裡。「我說女兒啊，妳也二十歲了，妳身邊大部分同年齡的朋友都已經結婚了，身為一個公主，妳也該考慮考慮自己的終身大事了！」「媽…，我還沒準備好呢！我還有好多好事情沒有嘗試過，我不想現在就嫁人，我想到處去玩去看，見識這個廣大的世界嘛！」「可是…，那個鄰國的飛利浦．摩登王子，才剛和我提到他是多麼地迷戀妳呢！」「那個木頭王子？喔，他真是一點也不幽默，跟他在一起無聊死了！」「他不會無聊的啦！他可是很忠厚老實的，妳一定可以完全信賴他的。」

斐蘭妮斯皇后一直不斷地跟蘿賽拉公主分析她的終身大事…。「咦？池子裡怎麼會有一個城堡…？不行，我不能再待在這兒了，否則一定被強行嫁掉，嗯，乾脆先逃到那奇異的城裡，…」，蘿賽拉心裡盤算著。

「噗通！」，倔強的蘿賽拉公主縱身一躍，就不回頭地跳進水池，被漩渦捲去，開始尋找城堡的旅程…。斐蘭妮斯皇后一見事情不妙，慈愛的她，十分十分不放心女兒單獨一人在外，只好捏著鼻子、閉緊眼睛也跟著噗通一聲跳下去…。

連串精彩的冒險故事就從這裡開始…



我到底在什麼鬼地方啊?(Where in blazes am I ?)

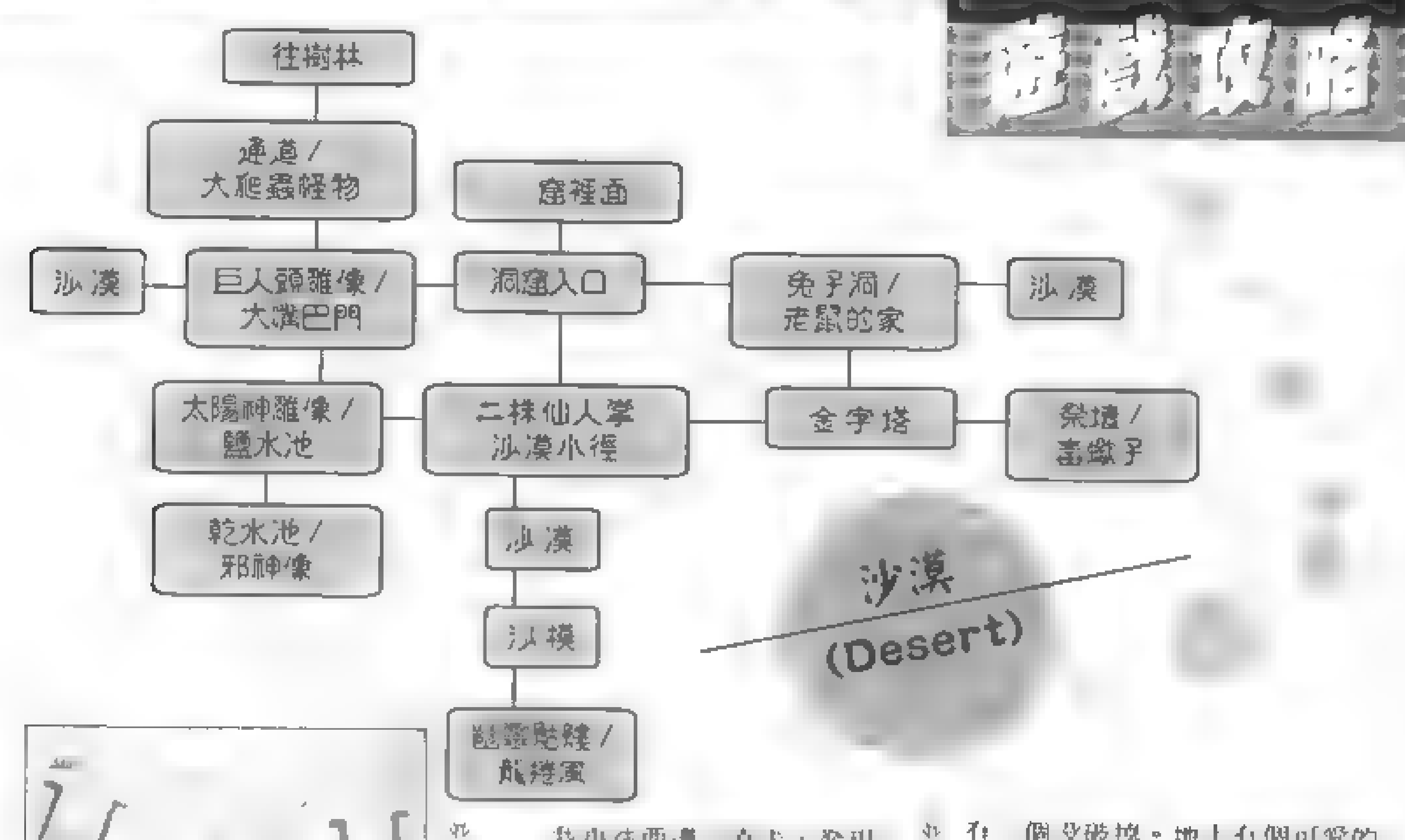
一陣龍捲風帶著斐蘭妮斯皇后來到了沙漠裡………

天啊！這是什麼地方?!蘿賽拉，妳在那兒？ 我的女兒，妳在那裡啊？喔，不！這是蘿賽拉的金梳子…，天啊！別讓我失去妳啊，女兒啊…嗚嗚…嗚嗚嗚。

哇哈哈哈哈嘻嘻嘻…， 一隻頑皮的兔子一邊狂笑一邊飛也似地從我身邊跑過，還故意揚起了一堆沙土，真是不懂禮貌！嗯，想想現在也不是傷心的時候，看樣子，我得想辦法先到處探探，看看能不能夠尋找到我親愛的女兒蘿賽拉…。

唉，龍捲風不僅讓我頭昏腦脹的，還害我的衣角被仙人掌撕破了…，撿起衣角（ Ripped Petticoat ）往北邊去看看吧！

喝！這裡有一個大洞窟呢！咦，洞窟旁邊有水滴慢慢地滴下來，使得那塊沙地變溼潤的。奇怪的是，就在那塊地旁邊的瓠子（ gourd ），真是乾得不能再乾了，這裡的土質還真是奇特的很…。



牆上的圖案好奇怪啊！

牆壁上有三個奇異的圖形耶…，走近一點看看清楚，也許是個線索…。咦，怎麼我看了一下這些圖案後，剛才發現的那顆乾枯子就變樣了呢？真是奇怪的事…，暫時把這奇怪的葫蘆種子（gourd seed）摘下來收著好了。

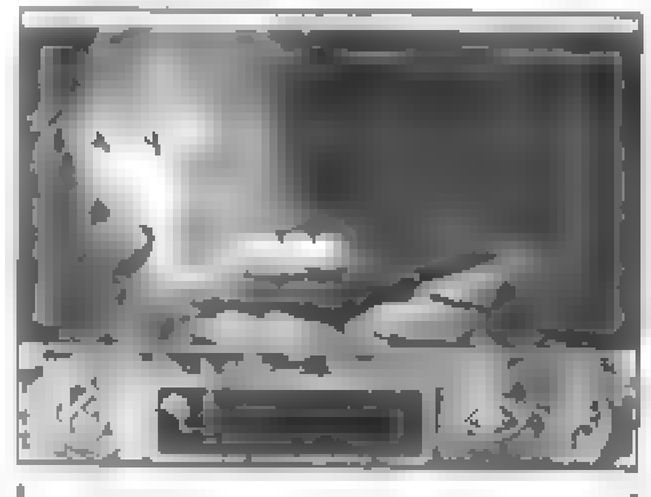
接著，我往東邊走去…「哈囉？」我往地上的兩個洞穴打探一下，發現原來那隻沒教養的兔子就住在這裡。算了，不想理牠。

咦，那個小門裡面住的是誰呢？我敲了敲門，出來一隻超級大目的老鼠，牠沒有了眼鏡，根本就認不出來誰是誰，當然就不可能跟我打交道了。哇哈哈哈哈…，又是你這隻不可理喻的兔子…，什麼東西在閃閃發光？哇！嗯，看來待會兒我得想個辦法把眼鏡搶回來還給老鼠先生。你等著，臭兔子！

我再往西邊一直走，發現一個巨人頭的雕像，他的嘴巴還被做成了一個門，真是不可思議。咦，地上那許多大腳印不知道是誰留下來的…，不管了，再往西去看看好了。

我想從這裡開始，就是一望無際的沙漠了…。「先生！請等一等…」我向一位看起來有點怪怪的旅人喊叫，希望能夠問出什麼來。「妳想要從我這裡知道什麼呢？」，哇！他的樣子還真是駭人，而且也很悲傷難過的樣子，他的話讓我體會到：「長久待在沙漠中的確會讓人抓狂，尤其是漫天的灰塵，加上非常乾燥酷熱的天氣…。」我想，他一定很渴望有一杯清涼的水來滋潤一下那飽受折磨的喉嚨。最後，他勸我最好快點離開這個會讓人死無葬身之處的可怖沙漠，否則…，我想我還是聽他的話回到洞窟那兒比較妥當。

不知道洞窟裡有什麼？我好奇地走了進去…。嗯！桌子上有四個罐子，我想以後應該派的上用場，拿一個留著好了…。什麼？真是煩死了…，一連拿起三個罐子，每一個都化為碎片，希望最後一個可別再碎了。呼！終於有一個沒破掉。地上有個可愛的籃子耶，一併收好，環望四周，沒什麼特別的東西了，出去吧！



洞窟裡擺著四個罐呢！

閒晃著，突然想到，那個籃子裡不知有沒有什麼寶貝…，我把籃子打開，再轉一轉檢查看看，果然，被我發現了一顆穀仁（the kernel of corn）。想一下，也許…，那塊溼潤的沙地可以培育它喲…，我抱著試試看的心情，把種子放在溼沙地上…。哇，它是一顆具有魔力的種子呢！成長的速度奇快無比，真是好玩。摘下它長成的美麗新穀粒（new ear of corn）後，我想我在這裡已經沒什麼進展可言了，還是冒個險去別的地方碰碰運氣吧！

從巨人頭雕像那兒往南走，我發現了一個池子和一座更大的太陽神雕像…。好奇的我探頭往池子一望，赫然看到裡面有階梯

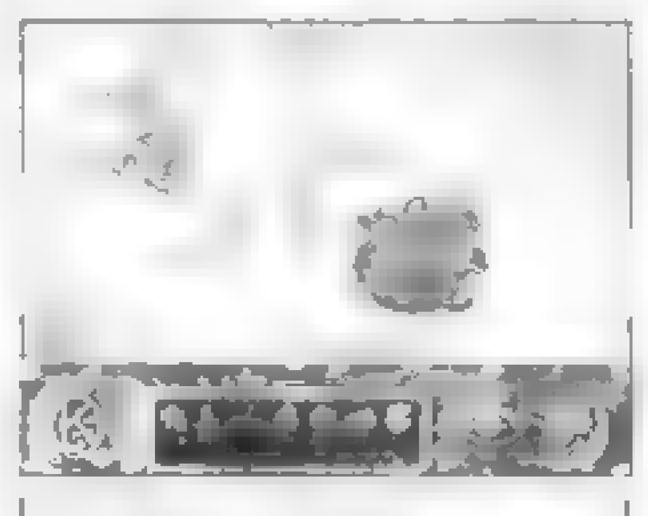
可以下去，還有一個邪神像（idol ）在那兒…。嗯，我得想個辦法到下面去弄個清楚…。這麼熱的天，喝喝水解解渴吧！哇，居然是鹹的…，眞是難喝。撿起身旁的木棍再把身上的罐裝滿鹽水後，我還在池子旁發現了一些鹽結晶。接著，我走到太陽神雕像那兒，先觀察了一下神像底座的圖案，也許…這些圖案就示意了如何能夠得到清澈的水呢！

嗯，只好姑且試試看了。我面對著神像手裡的罐，拿起羅賽拉的金梳子，不禁悲從中來地抽泣起來（一定要先看過神像底座的圖像，愛蘭妮斯的淚水才會滴到神像手上的罐裡），淚水滴落在罐裡後，我把自己手上那滿裝鹽水的罐往神像手上的罐裡一倒，再把那美麗的穀粒（corn ）放到神像的左手心裡，哇，神像發出了奇怪的聲響，我迫不及待地嚐了一下罐裡的水，果然，是甜美純淨清澈的呢！

難道這座太陽神雕像是個機關？

現在，我想我該去找那沙漠之靈，這純淨的水一定能夠讓他很開心的！（只要從這裡回到北邊的巨人頭那兒，再往西去就能夠很快地找到沙漠之靈）啊，找到了！他就在那裡，我趕緊叫住他…。「妳要什麼呢？」沙漠之靈一如往常地問我這個問題，呵呵！我二話不說就把那甜美的清澈池水遞給了他…「這…怎麼可能？這眞的是世上最純最清的水嗎？喔，我眞不知道要如何感謝妳…」「你…能夠指點我如何逃出這無盡的沙漠嗎？」，我最關心的當然是這個生死交關的問題。「哎…恐怕，連我自己也無法幫我自己逃出去，何況是妳呢？不過，至少我有可以幫助妳的東西…跟我來吧！」

沙漠之靈帶我來到他的骷髏所在地，他趕走了保護骷髏的龍捲風後，就指著地上的袋子示意我：「請選一樣，當做是我送妳的禮物。」我想，反正這兩樣東西～「繩子」與「殺蟲粉」一定都是寶貝，姑且就碰碰運氣，選那罐殺蟲粉（Big bug reducing powder）好了。

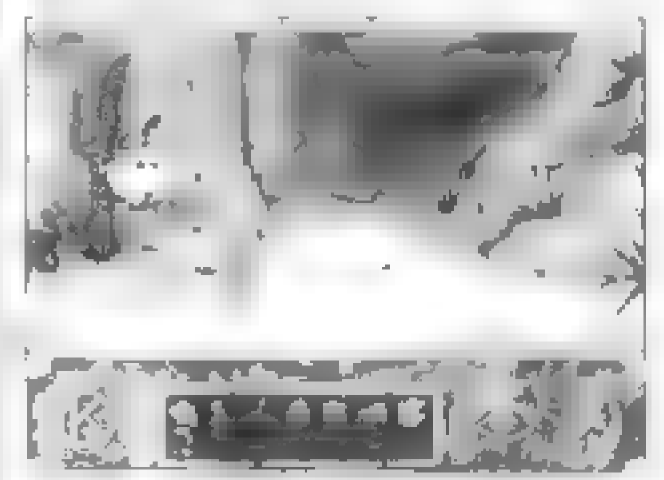

我選擇……殺蟲粉好了！

註：如果您選了殺蟲粉，那麼就可以使用它直接對付後來會遇到的毒蠍子；如果您選擇了繩子，那麼您就必須將愛蘭妮斯的衣角綁在木棍上，一邊嚇唬蠍子一邊找機會逃跑…這…比較驚險喲。因此，筆者建議您選擇殺蟲粉。

「眞是謝謝你了！」，我向沙漠之靈道過謝後，他祝福我有個好旅程後就消失的無影無蹤了。咦，地上有個號角（ horn ），撿起號角後，我往北方一直走去，就回到了兔子最愛玩的小徑上…。

註：如果您方才選擇了繩子，就可以將它綁在小徑兩旁的仙人掌上，這樣，兔子一經過這裡，就會絆倒而掉落一小撮的毛皮，老鼠先生的眼鏡也會應聲落地。

再往北方走去，就是洞窟入口，我想，不能夠讓那隻兔子如此囂張拔扈，拿號角對著牠的窩用力吹吹，嚇嚇牠好了…。什麼？這號角都被沙子塞住了嘛，眞是的…。清理好號角後，嘿嘿嘿！狡猾的臭兔子，這下你可要栽在我手裡了。噗！巨大的號角聲果然嚇得牠魂飛魄散，不但毛掉了一堆，老鼠先生的眼鏡也被甩地老遠。撿起牠的毛，老鼠先生的眼鏡也到手了，還等什麼？當然直接就去敲老鼠先生的門囉。


鼓足了中氣，看你怕不怕?!

扣扣扣！老鼠先生出來了，我立刻幫牠戴上了眼鏡…。「哇！太棒了，我能夠看見了，我看得見了！咳，現在，何不讓我們來談談生意呢?!」嗯，我拿出手上的東西，一樣一樣地給老鼠先生鑑別，看看能不能夠換到想要的物品，老鼠先生也很熱心，不但一直詢問我的意見，還告訴我一些有的沒有的小道消息，東扯西扯了半天，終於有一樣東西是我喜歡的～「綠松玉明珠（ Turquoise bead ）」，你問我是用什麼換的啊？呵，是用那顆穀粒交換的啦！

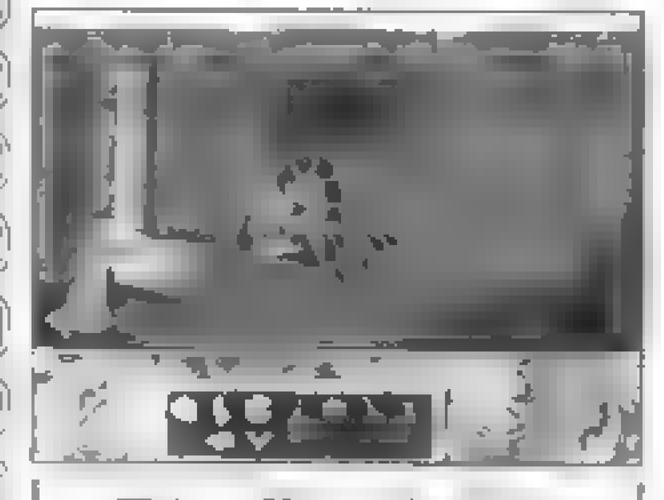
回到太陽神雕像那兒，我思考著：「現在，該怎麼讓池子裡的水流乾呢？」嗯，我先把神像的頭轉個方向，讓他頭上的光圈伸展出來，再把他脖子上的三顆藍寶石排列整齊（在由左數來第三行上排成一列），最後，只要把太陽神像的右手腳轉向下方，就可以聽到石頭移動的聲音…。哈！總算皇天不負苦心人，讓我打開了那放掉池水的機關，這下子可以從階梯下去瞧瞧囉！

池底的邪神像手上似乎有什麼東西，可是，只要我一動那個邪神像手上托盤裡東西，池水就會立刻流進來，我也就一命嗚呼

了…還好，在這個世界裡，我的生命還多條的，可以再試一次看看該如何處理這托盤裡的東西…。

嗯，這個雕像看起來像是在大人奉獻什麼在托盤裡，對了，這機關一定是靠托盤中的重量來判斷來者有沒有誠意…（當然是必須要有誠意，如果托盤裡的重量減少了，就表示有人偷盜原有的祭品，罪無可恕）。也許，奉獻剛才撿到的綠松石珠（Turquoise bead）…，就可以…嗯！好像走運了，我把綠松石珠放上托盤，再拿走右邊那塊看起來比較重的拼圖，還好還好，讓我猜對了，也不會將我滅頂…

現在，只剩下一個地方～沙漠小…相方的金字塔之非人哉…哇…隻大蠍子…哇哇哇…不要…我…不要啊…，鎮靜鎮靜，我有殺蟲粉嘛，嘿，拿出那罐一直之靈送我的殺蟲粉，我當下義無反顧地丟向那隻可怕的毒蠍子，還好還好，那殺蟲粉沒過期，毒蠍子一下就被化成了小小蠍子，害怕地跑掉了。



天啊！哪來一隻可怕的大毒蠍!?

左面牆上那人像的眼睛裡好像透著些微的光線…，也許，這又是一個機關呢！我開始仔細地檢視牆腳下的祭壇，總覺得它上面的圖案像是一個拼圖遊戲。哦，中間那個水滴的位置顛倒了嘛！可別小看我的智商，這才難不倒我。首先，我把那水滴倒正，一束明亮的光線就從牆上那幅人像的眼睛裡發射出來。

嗯，我再把紅色的寶石放在太陽的光圈裡，並且將藍色的寶石放在雕像的左手中，最後把黃色的寶石也放入雕像的右手裡。呵呵呵！果然不出我所料，只要光束的顏色弄對了，一塊拼圖就從祭壇下升了上來。拿起拼圖後，我把它和方才在水池裡得到的拼圖組合起來，恰巧就是一個箭頭形的輪廓呢！我想起以前好像在一人頭的大嘴巴門上看到過這個圖形，嗯，也許，我現在有辦法打開那道門了。

事不宜遲，我來到人頭雕像那兒，把箭頭形的輪廓放上去…，哇！太棒了，門慢慢的打開了呢…哇！這是什麼怪物？啊…啊…啊…

第二章 本性難移，醜八怪就是醜八怪（A troll is as a troll does)

機械室 — 大臉鐵門
大臉鐵門 — 通道
火山口 — 火山
火山 — 通道
皇太子宮中的噴泉底下 — 通道

地底城 (Underground)

客房／國王肖像畫 — 秘密通道
客房／國王肖像畫 — 大廳／瑪依德
秘密通道 — 大廳／瑪依德
泥漿澡堂 — 大廳／瑪依德
大廳／瑪依德 — 廚房
廚房 — 門
大廳／瑪依德 — 石橋／升降梯
石橋／升降梯 — 水晶龍的窩
石橋／升降梯 — 往奧卡波卡 (Ooga Booga)
礦坑 — 打鐵室／鑄石匠
打鐵室／鑄石匠 — 大廳／瑪依德

那個醜八怪強拉著我的手，一下子就來到了這個奇怪的地底…

「妳…我猜想是羅賽拉公主吧?!」「我是啊…你怎麼知道我的名字呢？」「你是誰啊？」「我？喔，我是這整個伏坎尼斯地下城（Vulcanix Underground）的國王，歡迎妳來這裡做我的美麗新娘！羅賽拉公主。」「新娘?!你說什麼？別妄想了，我絕不會做你的新娘的！喔，絕不。」

「…對了，我剛才在池子裡看到一個很漂亮的城堡，你知道那是什麼地方嗎？怎麼到那裡去呢？」「算了吧，那是一個很無聊的地方，你不可能會喜歡去那裡的。」

「喔，我沒想到穿過了鏡子，連原本美麗的羅賽拉公主也變成了醜八怪…」，國王輕聲低語著。「你沒想到什麼啊？」，我的耳朵可尖的很呢！「沒…沒有，我是說我沒想到羅賽拉公主是如此地可人，如此地美麗。」，呵呵！好說好說

「天啊！喔…地啊…我的臉…啊…我變成了…變成了…」「一個醜八怪！」，國王無奈地告訴我眼前無爭的事實。「別太傷心，公主，妳是一個可愛的醜八怪…」「喔不…」，我一時還無法相信這不是在做夢，這…真的是真的嗎！？「也許，休息一下妳就會好多了，我帶妳去房間裡吧！」

仍然十分懼悍的我，就被國王牽到了房裡…。我怎麼可能睡的著嘛，我居然變成了…一個…醜八怪?!天啊，有多少女孩能夠遇上這種天大的「幸運」?!

算了，只好面對事實了，四處望望，這個房間裡除了梳妝鏡、牆上的畫像和點香爐外，其它根本沒一樣稀奇的。我打開了房門，就走了出去到大廳裡。

「妳是誰？」，那個胖胖的醜八怪女人瑪媞依德（Mathilde）攔住了我…。「我看得出來，妳不是真的醜八怪，喔，妳這個人類，到這個地底城來有什麼企圖?!」「嗚嗚嗚…」，我被她數落的好難過，忍不住哭了起來…。「喔，別哭別哭，可憐的小東西，我並不是有意要凶妳的，只是這附近有一個可怕又邪惡的女人叫瑪麗雪（Malicia），正因爲她的存在，我們地底城就要有大災難了…」「聽我說，我有辦法能夠將妳變回人類。」「真的？妳是魔法師嗎？」，我喜出望外的問。「也不算啦，不過，反正我知道如何幫妳變回人類就是了。不過，妳得幫我做些事…」「任何事都可以！」，我趕緊答應她。「聽仔細了，妳得先找到幾樣東西給我，才能夠配製出變身藥水…知道了嗎？」，她說的好快，我聽得不是很清楚。

那小孩正在嫌她的玩具無聊呢！

這時，一個醜八怪小孩突然跑了過來，哭著向瑪媞依德訴著，直抱怨她的玩具～機器老鼠是如何地無趣。瑪媞依德只好打了個手勢安慰她，沒想到，這小孩的脾氣還蠻大的，看瑪媞依德沒有意思要幫她玩新玩具，就丟下機器老鼠生氣地跑掉了…。我撿起地上的機器老鼠（windup rat）後，就請瑪媞依德再說一次那配製變身藥水所需要的材料到底是哪幾種…。

「烘乾的甲蟲（The Baked Beetles）、一片水晶龍的鱗片（A Crystal Dragon Scale）、一個金碗（A Gold Bowl）、翡綠之水（Water of Emerald）、一根銀色湯匙（A Silver Spoon）」，這次聽清楚了吧？！」，瑪媞依德的人還蠻好的嘛！

嗯，看樣子，想變成人，我得用力地找找這些東西。開始到處去尋寶吧！不知道東北方的廚房裡有什麼好東西。「嗯…」，那個廚師居然把打死的蒼蠅丟入鍋中一齊煮，「噁…」，他的衛生習慣也太差了。「誰？」，哇，他發現我了。「對不起！對不起，我真的不是有意的…」「滾出去！滾出我的廚房，快滾！」，廚師抓起我就大步往大廳走去。「啊！」，被丟出去的感覺真差…

那個穿著黑色斗篷的女人是誰？那，好像就是瑪媞依德說的～邪惡的瑪麗雪。說過去看看，那個醜八怪怎麼這麼怕她？我想，她的法力一定蠻高的。也許，那兩位正在享受三溫暖的醜八怪知道有關那瑪麗雪的事，待我來弄清楚…

瑪麗雪對那些醜八怪說些什麼?!

嗯，我還是對廚房很有興趣，回去再看看吧！首先，我得先想個辦法引開那個大廚師，否則他一定又會把我丟出去的。對了，用機器老鼠！我拿出老鼠上了發條，往廚師身上一丟，呵呵，他果然追著老鼠出了廚房，還不小心把自己反鎖在門裡，現在他可出不來了。我也就可以大大方方的待在這裡找東西了。

沒多久，我就從儲藏櫃裡找到了一些烘乾的甲蟲（The Baked Beetles），並且在儲藏櫃旁的碗架上到了金碗（A Gold Bowl）。呵！一下子就找到了兩種藥材，真是不錯。

註：拿到金碗後，請檢視它

的底部，如果刻的是 14k Gold，就留下它。如果刻的不是 14k Gold，而是 brassmade in Falderal，就表示那是以黃銅粗製濫造的，您必須把它放回原處，再拿另一個金碗。

回到大廳，我在牆上發現了一個盾牌（shield）後，就往西南方的入口走去。原來這兒有二個打鐵匠正在努力地工作。待我先向靠近入口的師傅打個招呼……。你你你！幹什麼？色膽包天啊，我可是你們閻王的未婚妻呢！（嘻嘻，看樣子這招在地底城裡可蠻管用的）你竟然敢吃我的豆腐，嗯……。唉，我想這真是讓瑪媞依德說對了，醜八怪們根本就不重視道德觀念，當然更不在乎什麼禮貌不禮貌的，真是一團混亂。算了，我想問這個不正經的傢伙也不會有什麼收穫的，還是向那帶著防護面具的寶石匠打探一下好了。

原來寶石匠也希望離開這鬼地方！

意外意外，他的態度可真好，既禮貌又溫和，一點都不像其它傲慢自大又粗魯的醜八怪，真不錯！不過，物以類聚，想必他在這兒一定沒什麼朋友，難怪他直說要是有一天他有錢了，就一定會毫不遲疑地遠離這個地底城，到外面的世界遊覽遊覽，開開眼界了。 看樣子，我們是同病相憐了，我也真想立刻離開這兒呢！

我再往北方的洞窟裡繼續走去，哇！岩石崩塌地不像樣，洞窟盡頭全是滾燙的岩漿，溫度可真是高地嚇人，一定能夠蒸蛋了。咦，牆上埋著個提燈耶，拿著也許以後需要用到它。好奇的我往那赤紅的岩漿河裡一看，呼呼呼地，那不斷冒上來的熱風差點把我吹到空中！咦，也許我可以利用這熱風的力量，跳到對岸……。嗯，先對準河中間那根岩柱，我用力一蹬，乘著熱風就成功著陸，不太難嘛。再縱身一躍，呵呵，終於平安到達對岸了。

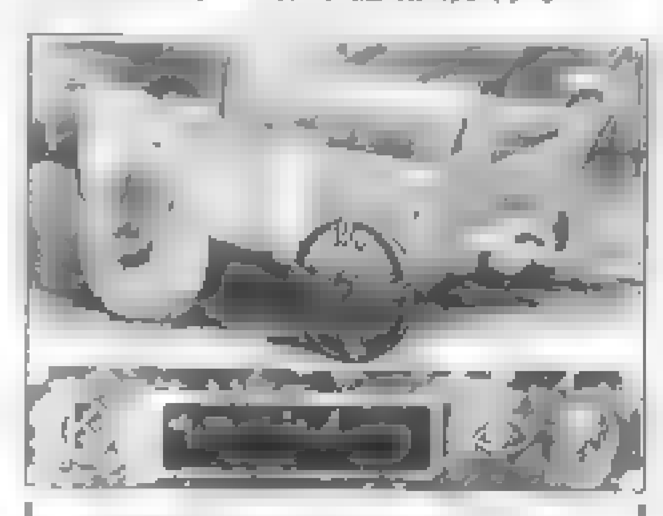
這……，也許就是溼硫礦（wet sulfur）了，我採下牆上的礦石判斷一下，果然沒錯。小心地跳回到對岸後，我在入口處右邊的石池中，用金碗舀起一些綠色的水，我想這應該就是瑪媞依德所說的「青綠之水（Water of Emerald）」了。

回到打鐵室那兒，我偷偷地把溼硫礦（wet sulfur）放入熔鐵爐中，呵呵，那無禮的打鐵匠一聞到那個味道，果然就抓狂並且昏暈暈地睡著了。嗯，現在我應該可以在這裡打造一根銀湯匙出來……。

首先，我將熔鐵爐旁邊掛架上的鉗子取下，用它來夾起桌子上那個既熱又燒的湯匙模型，再趕緊把這模型丟進地上的水桶中冷卻冷卻，呵呵，果然只要一下子的功夫，瑪媞依德要的一根銀湯匙就出現在眼前了。對了，順便把那提燈點燃好了……。唉，這個熔鐵爐的溫度怎麼這麼低？只好由本姑娘親自來煽風點火了……。我用力在爐子前的鼓風扇上一壓，那火焰也挺給我面子的，立刻就大了起來，不錯不錯，趕緊把提燈點燃後，我就回到大廳那兒了。

我再到三溫暖那兒去，這次，換成兩個醜八怪女人在喋喋不休了……。她們一知道我是地底城閻王的未婚妻，就忍不住地哀嚎大哭，我還真是沒想到，這個令我害怕的頭銜居然這麼受歡迎呢！聽她們哭夠了，我也不想再逗留了，邁步就往大廳東方的石橋那兒走去。

正當我想要過橋去看看時，一個超大型的醜八怪突然從橋下冒出來，嚇了我一大跳。我一再地請求他讓我過去，他不但口氣很差，還一直威脅我，甚至向我勒索！什麼嘛，好狗不擋路耶，我想他是一點理性都沒有了。



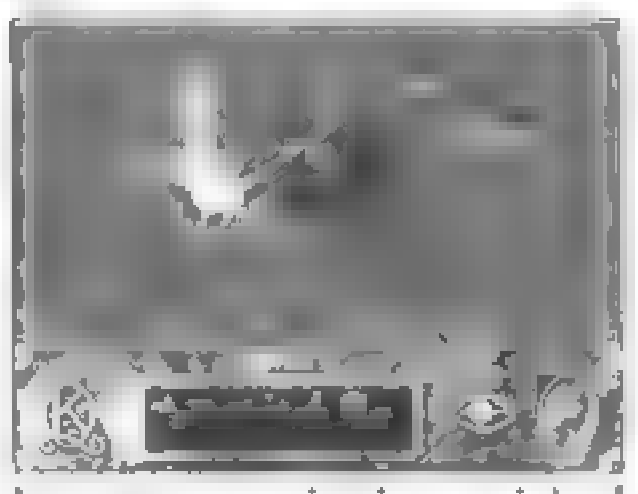
暫時把盾牌當車輪用用吧！

咦，西北方好像有什麼東西，啊，是輛少了一個輪子的拖車呢！對了，我可以把大廳牆上的盾牌當做車輪……。嗯，當下我就先把盾牌中央的螺絲釘轉下來，再把盾牌裝在拖車上，要保證這盾牌能夠固定在拖車上，當然要記得把螺絲釘再鎖好囉！修好了拖車，我稍微一動，立刻就乘著它筆直地向橋那邊衝去，那可惡的醜八怪沒料到我會這一招，一不小心，就被撞落到橋下了，真是大快人心啊！

現在要幹什麼呢？當然是往東繼續冒險了。哇，到處都是水晶，咦，那裡傳來的嘆息聲，聲聲都這麼充滿無奈？我繼續往聲音的來源走進去……，天啊！這麼多的紅寶石……那寶石的旁邊……，那真的是一隻龍嗎？「哇，奶奶，我這一輩子見過最美麗的生物了！」，我衷心地稱讚水晶龍。「喔，謝謝，妳的嘴真甜，要是在以前，我一定會開懷大笑的，可是，現在我再也快樂不起來了……」，水晶龍垂頭喪氣地說。「為什麼呢？是什麼事情讓妳這麼地悲傷呢？」，我關心地問。「我已經沒有了生存的慾望，因為我失去那最重要的東西～火焰！」，她哀痛的告訴我。

雖然，我不知道為何[illegible]將

是否能夠幫助她走出黑暗，但我知道「助人為快樂之本」，我拿出那發著光亮的提燈給她…。「那是火焰呢！喔，可愛的女孩，願神祝福妳，我真的可以擁有那火焰嗎？」，她神色驚喜地問。那當然，我將燈裡的火焰往她嘴裡一送…，呵呵，她立刻就興奮不已，快樂地想飛了。「這個紅寶石送給妳，真是謝謝妳了」，水晶龍拿起一顆大大的寶石就往我手裡塞。「可是…，我真正需要的不是寶石，而是妳的鱗片，可以送我嗎？」，我面有難色的向她解釋。「當然，當然，要我送妳任何東西都可以，不過，現在我已經忍不住要在天空中飛翔了，等我回來再送妳好嗎？」，水晶龍一說完，就往天上飛去，看她好不快樂的樣子，我也禁不住笑了出來。



牠快樂地飛上天際去了呢！

嗯，我想水晶龍她暫時是不會回來了。現在，我手上有了值錢的紅寶石…，突然想起那個寶石匠十分需要錢，這顆紅寶石也許就能夠幫他達成願望了…。果然，我將那大寶石送給寶石匠後，他開心地謝謝我後就去完成他的夢想了，留下了一把鐵鎚和鑿子送給我。哎，現在瑪媞依德所要的藥材幾乎已經全部拿到了，只剩下水晶龍的鱗片，不知道她回來了沒有…。

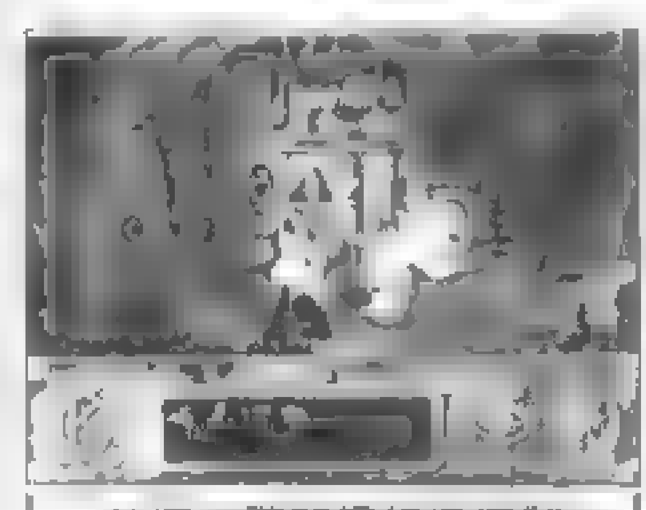
急著想變成人的我，再度回到水晶龍那兒，她回來了耶！可是，睡得像死豬一樣，怎麼叫也叫不醒…。這下子該怎麼辦？她的水晶鱗片還不是普通的硬，不使用工具的話，我想我是永遠也不可能徒手從她身上敲下一小片的。啊哈，剛才寶石匠給我的鐵鎚和鑿子可以派上用場了，我趁水晶龍的尾巴放到地上的時候，立刻用鐵鎚和鑿子拔下一片鱗片，這下子，總算是皇天不負苦心人，讓我湊足了配製藥水所需要的各種材料了，回去大廳找瑪媞依德囉！

希望瑪媞依德能順利幫我變回本來面貌！

「先把金碗給我！」，瑪媞依德叫著。我按照她的話把裝有青綠之水的金碗遞過去，完全聽從她的命令。最後…，所有的材料～水晶龍的鱗片、銀馬蹄、烘乾的甲蟲都放入了碗中，變身的藥水終於製成了！喝下藥水後，緊張緊張，刺激刺激，時間一點一滴地流逝，不知道我現在的樣子到底回復成人形了沒？「藥水奏效了嗎？」，我焦急地問瑪媞依德。「…」，喝了藥水的我有點聽不清楚她在呢喃什麼。又過了好一陣子，我只覺得自己的身體變化十分劇烈…。「成功了！成功了！喔，恭喜妳回復人形了。」，瑪媞依德高興地告訴我。對耶，我真的不再是醜八怪了，太棒了！

就在這值得慶祝的一刻，地底城的國王出現在眼前。「喔，妳靠著自個兒的智慧與勇氣，終於克服了種種困難，變回那美麗的羅賽拉公主了…」，國王好像蠻喜歡放馬後砲的。不過，通常禍福相倚，好像有人心生嫉妒，忍不住要生氣發飆了，那是誰呢？就是披著黑斗蓬、抱著貴賓狗的邪惡瑪麗雪，她尾隨著國王出現，還恨恨地把我關進房間裡。哎，真是流年不利啊。

不行，我得靜下心來好好思考，如何逃出這裡。哇，怎麼有煙從國王畫像的鼻子冒出來？難道，那後面是個通風口？我趕緊把床邊的椅子搬到畫像下，再把梳妝台前的一把椅子也一齊堆上去…。果然，爬上去把畫像取下來一看，哈哈，可讓我找到出路了！雖然，我貴為公主，可是，此一時彼一時，現在可顧不了形象問題。我爬啊爬的，一不小心就從牆縫中看到國王和那個壞壞的瑪麗雪正在爭論…。哎，看來，那瑪麗雪是吃定國王了，國王也真是可憐，只敢怒不敢言，就好像啞巴吃黃蓮，有苦說不出啊！



什麼？瑪麗雪好像控制住國王了。

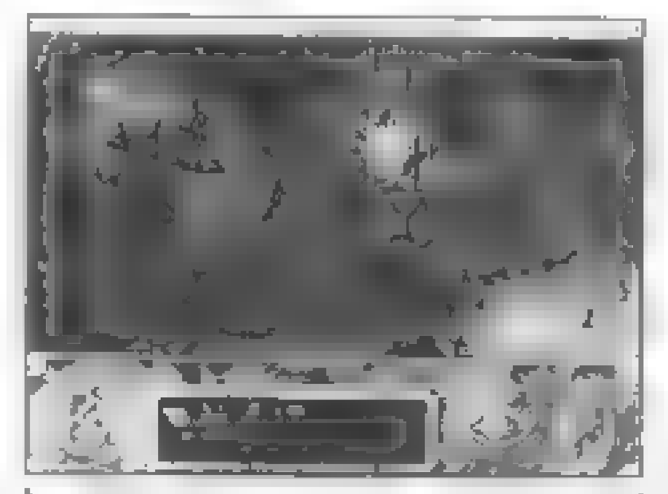
嗯，沒想到從這通風口出來，居然就是大廳！哇，一隻飛龍蟾蜍（ dragon toad ）也跟著我一起摔下來了，呵呵，你這個可憐的小東西，就跟著我一道兒吧！嗯，經過了這麼多的折騰，還真有點累，想回客房去歇歇了…，噫，好像有人正在裡面爭論什麼，原來是那個壞女人瑪麗雪和瑪媞依德，吵得很凶的…，喔，不，瑪麗雪居然施法傷害瑪媞依德，真是個不折不扣的母老虎。還好，瑪媞依德傷得不重，看她一付苦惱的樣子，我趕緊拿出剛才那逗人的飛龍蟾蜍給她開開心，果然，她一見到那飛龍蟾蜍，就眉開眼笑了。原來，那不是一隻普通的蟾蜍，牠具有魔力力量並且知道很多秘密…。

瑪媞依德立刻施法問那飛龍蟾蜍，國王到底是中了什麼邪，

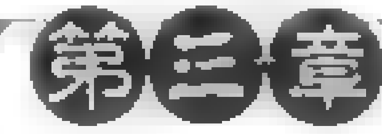
居然事事都聽那女人瑪麗雪的?!天啊，真相終於大白了，飛龍蜻蜓詳細地解說那真正的國王是如何地被瑪麗雪囚禁在奧卡波卡（Ooga Booga），瑪麗雪又如何如何等等…。哎，這個地底城世界還真是複雜！

不過，總算有了一些線索，至少，我們知道要去那裡營救地底城國王了。瑪媞依德送我一條神奇的繩索後，我想，也許乘上那座橋旁邊的升降桶，就可以找到去奧卡波卡的路。啊，那令人討厭的瑪麗雪又來了，她好像一定要置我於死地，真是最毒婦人心（啊，好人和我例外啦）。嗯，看她一付很怕老鼠的樣子，呵呵，我就用那玩具鼠嚇嚇她好了…。「啊！不！」，果然她一看到老鼠，就驚慌失措地尖叫起來，馬上就使用瞬間移動逃跑了！真是膽小如鼠，哈哈！

現在，她應該會消失一陣子了。其實，我老早就乘著那升降桶上去看看了，只是那架子看起來要倒要倒的，太危險了。不過，現在有了瑪媞依德送我的神奇繩索，要修好那個架子實在太容易了，不一會兒的功夫，我已經爬到升降桶裡，用力拉著繩子往上，去瞧瞧囉！



乘著修好的升降梯，往奧卡波卡去也！



第三章 天要塌啦！(The Sky is falling)

樹林 (Woods)

- 往無稽之國
- 城堡／小門
- 大蜘蛛／蜂鳥／洞窟入口
- 樹林
- 石頭積雪
- 泥濘洞／裸露石塊
- 清澈的小溪／彩虹橋
- 黑暗森林／大熊
- 森林入口
- 橡樹
- 大理石女神雕像
- 通道／大爬蟲
- 往沙漠／大嘴巴門

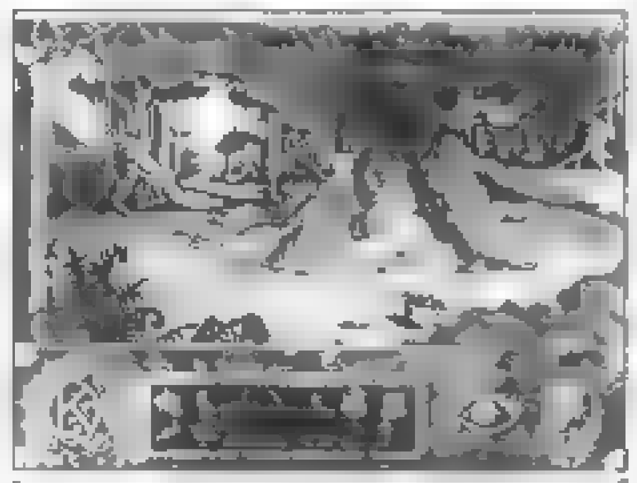
斐蘭妮斯穿過了巨人頭的大嘴後，在通道裡……

哇，怎麼有一隻大爬蟲怪物在這裡！趕緊我掉頭就跑出通道，不然給它一口吞了還得了?!喂，我得想法子先餵飽牠，這樣牠才不會來吃我。嗯，牠會喜歡吃什麼呢？我一眼瞧見身旁那棵仙人掌，也許，那顆粉紅色的果實恰巧能夠對牠的胃口…。可是，那上面都是刺耶，還好我有木棍，順利地取得那果子後，我再度回到通道中，把果子丟給了牠…

無稽之國 (Faderal)

- 哈哈鏡
- 書房
- 麵粉門
- 邱比特／噴泉
- 往地底城
- 樓梯間
- 舞會大廳
- 酒品店
- 中國城商店
- 皇太子宮殿
- 城門／小門
- 走道
- 圓環廣場／蛇油商

，呵呵，牠還蠻容易滿足的嘛，吃飽了就跑回去睡覺，還真像今年的生肖…（今年是什麼年？豬年啦！）。



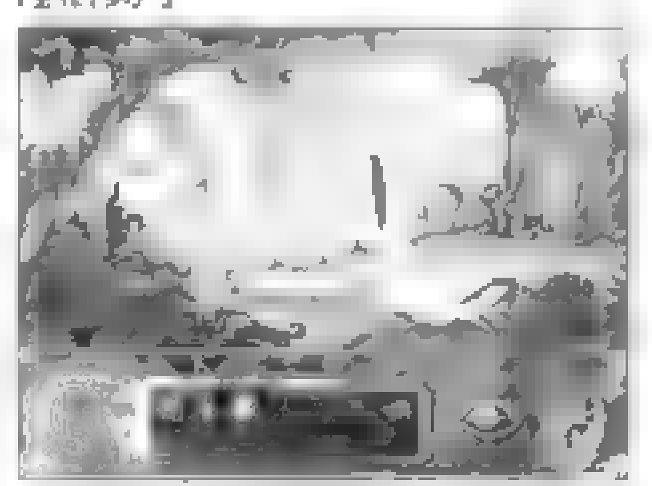
怎麼有一隻麋鹿在橡樹下哭泣？

繼續往裡面走，眼前的雕像真是美極了，不過，現在似乎沒太多時間可以悠閒地欣賞藝術品。我繼續往裡走去，一棵好大好壯觀的古橡木出現在我的眼前，

看起來有點悲傷的麋鹿正在樹下哭泣著…。喔，聽他一席話後，真忍不住同情他，可憐啊，他原本是國王亞提斯（ Attis ）的，因為被施了魔咒才變成麋鹿的，而他心愛的人～席瑞絲（ Ceres ）更被變成了一株孤伶伶的橡樹，時光不斷地向前走，他什麼辦法也沒有，只能夠苦苦地一直守在橡樹下，期待有天降的奇蹟發生。唉，但願我能夠幫助他和他的情人…。

再往西方走去，只見一條急流橫在眼前，還好中間有裸露的石塊可以讓我慢慢地跳過去！啊，你這隻壞蜘蛛，成天就知道吃那些小鳥兒，嗯，我趕緊一個箭步過去，及時用手裡的籃子（ basket ）將那蜘蛛抓起來，再讓那小蜂鳥脫離那黏黏的蜘蛛網，才救了牠一命。牠還蠻知道感恩的，直說以後有機會再幫忙我呢！

繼續，我往北方走去，原來有一個城堡在這裡啊！只是，那守衛還真囉嗦，不讓人進去。咦，城門旁有個小門耶，大門不開我走小門總可以了吧！雖然那守衛仍然大叫著不准進入城內，我才懶得理他，穿過小門，終於溜進去囉！溜進來是溜進來了，可是立刻就有一隻狗皇太子（這個城堡可是動物的天下）對著我一直叫一直叫，一步都不肯讓我前進，牠一定以為我有什麼不軌的企圖才進城的…。情急之下，我只好拿出蘿賽拉的金梳子，向牠好好地解釋尋女之心切，一時自己也無法控制情緒，邊哭邊說著。「嗚嗚…嗚嗚…」，皇太子十分同情我的遭遇，跟著哭了起來。嗯，過了一會兒，我倆都鎮靜了下來，牠終於允諾我可以在城裡活動了。

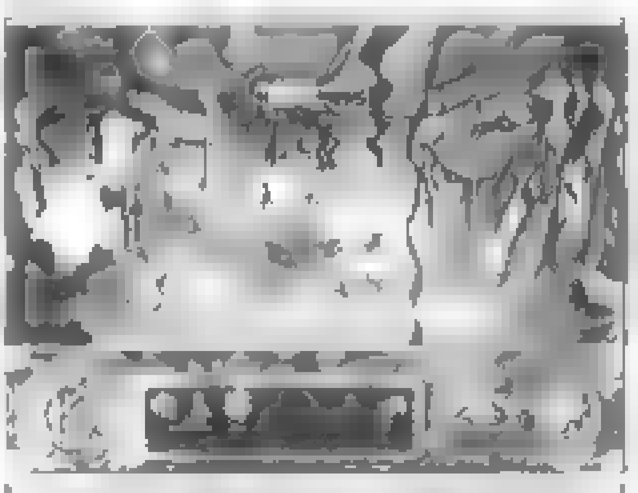


大門不通，我走小門囉！

往東方走去，就看到一條蛇油商在擺攤子，旁邊還有一個鳥籠。我好奇地把鳥籠上的蓋布掀開，果然有一隻小鳥失去了自由，立刻我把鳥籠的門弄開，想要做一件善事讓她飛向天空。可是，沒想到那小鳥兒真是怕生，直喊著救命救命！真是不識好人心…算了，還是去和蛇油商談談話，也許能夠知道更多關於獸奴（ were beast slave ）的線索。他果然是個商人，一句話，要用皇太子的神奇雕像（ archduke's magic statuette ）來交換。後來，我再拿起金梳子，也向他敘述了一遍尋女的緣由，並且問他有沒有看到一個金頭髮、美麗的少女…。

回到皇太子那兒，我看了看門上的佈告，原來，今天是皇太子的生日，裡面正在舉行化妝舞會，好多人都在裡面盡情地玩樂呢！我也想進去看看，可是…，沒有面具怎麼參加化妝舞會呢？只好暫時作罷了。咦，旁邊有一家中國商品店（ china shop ）耶，也許有在賣面具，進去瞧瞧。果然，有一個不錯的面具掛在牆上，不過，要一百兩黃金！哇，貴死了。 咦， 那牛老闆費南度怎麼垂頭喪氣地…（好像遇到太多悲傷的人了）， 難道他也失去了什麼心愛的東西嗎？經過了解之後，果然，他正是為了失去自己唯一的小鳥朋友而嘆氣。不會吧?!難道是剛才那隻小鳥兒就是…。

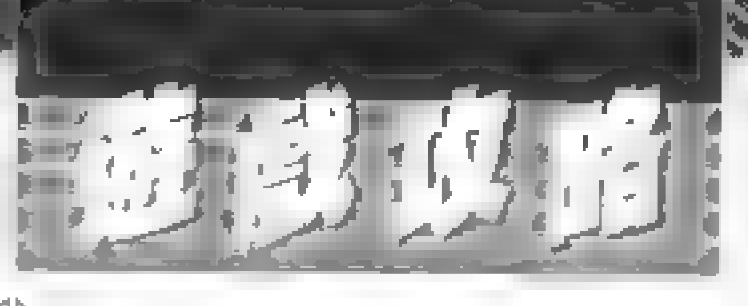
嗯，我回到蛇油商攤子旁那兒，把鳥籠上的布掀開，再把門打開，告訴小鳥兒說她的好友費南度正焦急地找尋她…，她高興地藏到我的袖子裡，跟著我去中國商品店找費南度囉！呵呵！與老友重逢的費南度當然是喜出望外，快樂地不得了，為了表示感謝之意，他把面具送給了我。現在，我可以去參加皇太子的化妝舞會了。

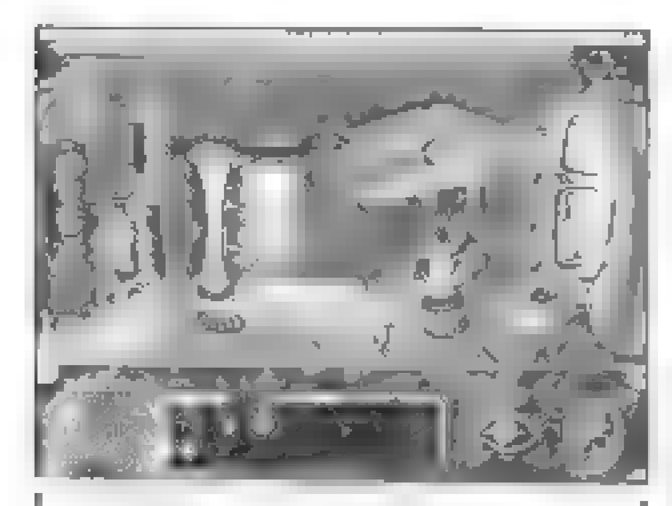


帶上面具好參加皇太子的化妝舞會！

出了中國商品店我戴上面具後，就去敲敲皇太子的門，他出來應門致意，我回禮後也就等不及要進去吃蛋糕了。嗯，生日快樂也說了，蛋糕也吃了，到處晃晃吧！哇，原來北方門簾的背後是一堆奇怪的樓梯，我在樓梯間裡繞啊繞的，終於繞到了東北方的木門那兒…（行走的方向依序是：右下方、左下方、下方）。咳咳咳！怎麼這麼多麵粉啊?!我拍了拍衣服後，就打開門進去了。註：如果玩家直接走到左邊的那扇門裡，將會看到一間上下顛倒的書房。

哈哈，好多哈哈鏡在這裡！我童心未泯地欣賞自己那可笑的



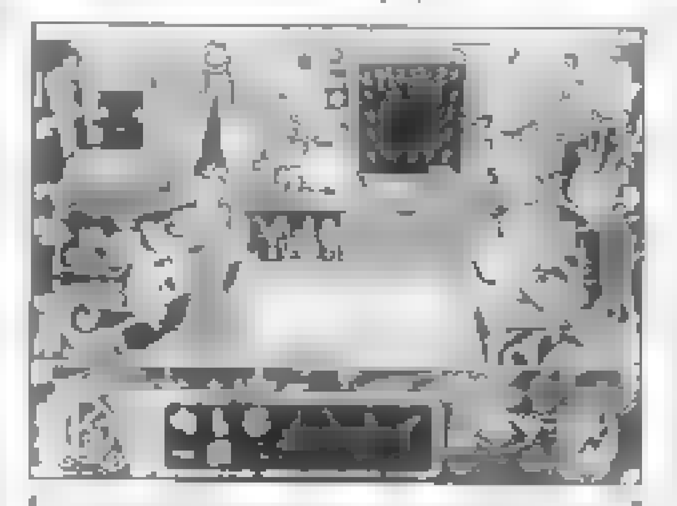


一間上下顛倒的書房?!

模樣，還眞好玩。哇！從進門處由左數來第三個鏡子，居然…居然自己的鏡像會把自己拉進鏡子裡！啊，這是什麼地方？好像是個書房…。我一打開書桌的抽屜，就發現原來皇太子的神奇雕像就藏在這兒！忍不住，我也想看看女兒羅賽拉的近況，就拿起她的金梳子，請那雕像告訴我她底身在何方，是否安然無恙！？喔，不，那條拴着羅賽拉的繩子居然斷了，羅賽拉…嗚嗚嗚…，我無可奈何地只能夠在這裡爲她擔心，但願妳在奧卡波卡（Ooga Booga）平安啊，孩子…。

出了書房，我離開了皇太子的宮殿，走到了圓環廣場那兒。咩，什麼東西從天上掉下來了?!好像是一大塊金黃色的乳酪，我看那小母雞緊張地邊飛邊高叫著：「天要塌下來了！天要塌下來了！」，就忙著安慰她說只要再去買一塊乳酪就可以了，不用太傷心…，什麼？她居然生氣地對我大吼著：「乳酪?!乳酪?!妳說那是乳酪?!不，那是天上的月亮！天要塌下來了！天要塌了！」那眞的是月亮嗎？我半信半疑地，想要從池子裡把那「月亮」撈起來仔細看看，可是，我的手不夠長，搆不到…，只好暫時作罷。

剛剛還在那樹枝上、態度十分不好的八哥鳥，這下子可被嚇跑了。嘖，活該！咦，牠的巢裡好像有東西…，原來是個五分錢木質硬幣。我拿了那木質硬幣後，注意到鳥巢旁有個「贋品」店（Faux Shop），好像是專門在賣各種奇奇怪怪、違反自然法則的東西。可是，爲什麼那個門後面是空的？也就是說，這家店怎麼好像沒有入口啊?!我百思不解，無聊之下拿出鹽來嚐嚐，沒想到這樣就到達店內那。



贋品店裡什麼怪東西都有！

果然，這裡有橡皮雞、塑膠花、貓掛鐘、一堆有的沒有的有趣裝飾品，還有許多關於此地的書籍…等，鳥龜老闆的品味還眞是特殊！後來和他聊了聊後，我知道那些書籍每本價値一個木質硬幣，以及因爲皇太子辦了化妝舞會，所以他的面具已經賣得不剩一個！所以呢，我就用面具換到了那應好笑的橡皮雞（rubber chicken），並且用剛才在八哥鳥巢中撿到的木質硬幣買了一本書。

出了「贋品」店，我出城回到樹林子那兒，走啊走地，在東南方那兒找到了石頭精靈（rock spirits），它可睡的香了，酣聲響徹了天．．．無論我如何地叫它，也不爲所動！靈機一動，我從方才得到的橡皮雞身上拔下了一根羽毛，在石頭精靈的鼻子上搔啊搔的，呵呵，很少人是不怕癢的！這一招果然奏效，它一下子就打了個大噴嚏，醒過來理我了！

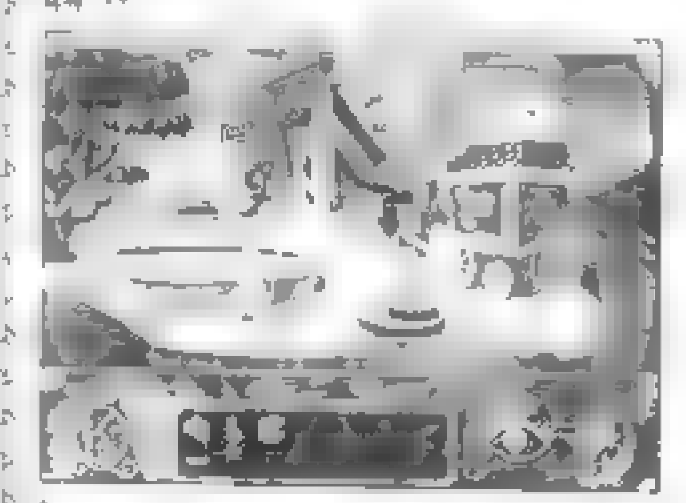
多虧了石頭精靈的好心相告，我現在終於知道，原來要救亞提斯國王很簡單，只要讓整個森林的生命泉源～溪水再度流動，就可以破除那個黑色又邪惡的咒語，讓亞提斯國王變成人。嗯，它同時也提示了我該如何讓那生命之水復甦，關鍵就在通道入口那兒的美麗雕像身上。

我聽完後，就想要把這個好消息告訴亞提斯國王。喔，不，那個下咒語的人實在是太壞了，把席瑞絲變成了樹還不夠，居然還用黑色魔法，將一根利箭深深地插在席瑞絲身上，眞是趕盡殺絕，太過分了！

憤慨的我立刻就轉身回到雕像那兒，藉着小蜂鳥的幫忙，我順利地在左方的花叢中，用鍋子（pot）裝滿了金色的蜜汁。接著，只要把蜜汁倒入雕像手中的瓶子中，雕像就會用蜜汁灌溉那泥土地，生命之水也就被召喚回來了呢！

亞提斯國王喝下生命之水後，咒語終於被解除了，恢復人身的他迫不及待地要去救那可憐的席瑞絲…，他把那利箭拔出來後，就施法盡量地挽救席瑞絲的生命。自己實在是很想繼續幫助他，可是現在恐怕是沒有辦法了。

我走出通道到沙漠裡去找老鼠先生，用剛才買的書與他換了一把鉤子（crook）後，就回到城堡中的圓環廣場那兒。現在，有了鉤子，要將池子裡的月亮打撈起來就輕鬆容易了…，什麼？你們說什麼?!　「妳被捕了，因爲妳偷了我們的月亮！」，那城門口的警衛與皇太子一行人，立刻就出現在我的面前，不容我有半句話，就判定了「有罪」！天啊…



冤枉啊！
我那有偷你們的月亮啊?!

喔哦……

下期待續啦!!

本文攻略提示以「超高速」為重點，因此支節處均省略不提，文章所載者以完成遊戲之必要者為限，以助玩者們迅速擊敗Strahd。（因篇幅所限，地圖[illegible]部份刊登）

（FORGOTTEN REALMS FOREST）

跟著殺手背後的[illegible]走，殺了他，[illegible]取[illegible]身上所有物品，就可傳送至 Ravenloft 。

BAROVIAN 森林
（BAROVIAN WOODS）

[illegible] NPC ，不過他[illegible]會[illegible]人留在村落裡，在[illegible]裡有一個[illegible]，[illegible]打開[illegible]門，門[illegible]有[illegible]把[illegible]長劍，此處共有[illegible]個[illegible]，任一個都可以離開[illegible]森林

SAVLICH 路南方
（SAVLICH ROAD SOUTH）

[illegible] Barovia 處[illegible]，你會[illegible]一個[illegible]人，他[illegible] Barovia [illegible]，[illegible]攻擊，攻擊得差不多之後，其中一個會向你求饒，[illegible]他狗命，他會告訴你他們的大本營所在地；再往北走，會看見[illegible]，拉動[illegible]根隱藏的[illegible]，就可打開[illegible]大本營的秘密通道，[illegible]路上殺掉所有敵人以取得物品，再往北走即可進入村落。

BAROVIA村
（BAROVIA）

[illegible] Vine 酒店處的 Blood ，但得不到啥新鮮資訊， Burgomaster 的宅邸內的圖書館中，倒是有不少有用的卷軸可看；在同一個房間裡，可以找著一個[illegible] NPC ；再與 Burgomaster 交談，他會邀請你到 Ravenloft 堡中與Strahd伯爵進行會談，在交談之後，Strahd 會給你一道[illegible]証，憑此可進入一座位於 Barovia 西方的Ivlis洞窟；進入 Barovia 西方的樹林區，在洞窟入口處與[illegible]女人交談，她是一個牧師，你可邀請她加入隊伍同行，之後進入洞窟。

IVLIS洞窟
（IVLIS CAVES）

在入口處使用Strahd所給你的[illegible]，會有一名戰士[illegible]加入[illegible]（[illegible]），[illegible]所[illegible]的鑰匙，它在往後的旅程中佔有關鍵性的地位。進入[illegible]門，發現[illegible]，[illegible]的戰士會離開你；回到村落後，隊伍中的女性牧師也會離開你；由村落[illegible]

舊教堂地面
（OLD CHURCH GROUNDS）

[illegible]，在教堂[illegible]（Catalogue）[illegible]（Scroll [illegible] Disease）[illegible]（Tome of Cursed Items），再走下樓梯。

舊教堂地下一層
（OLD CHURCH LEVEL 1）

你要先找到一把老教堂鑰匙（ Old Church Key ），它可打開這一層內的後道門，同時你也要找到詛咒物品百科的四個部份，並把這四部份都放入百科之中，再找到解除詛咒卷軸（ Scroll of Remove Curse ）與贖罪卷軸（ Scroll of Atonement ）；再回到上一層，在生命之鏡旁翻閱詛咒物品百科，便可釋放出受困於鏡內的一米老牧師，向他詢問古墓鑰匙的存放地點；回到 Barovia 村，並到鬼屋 [illegible] 反它的旨意，一路上它都不會妨礙你，取得骨鑰（ Bone Vault Key ）後離開該屋，再回到教堂區並用骨鑰打開東北角的古墓大門，進入古墓。

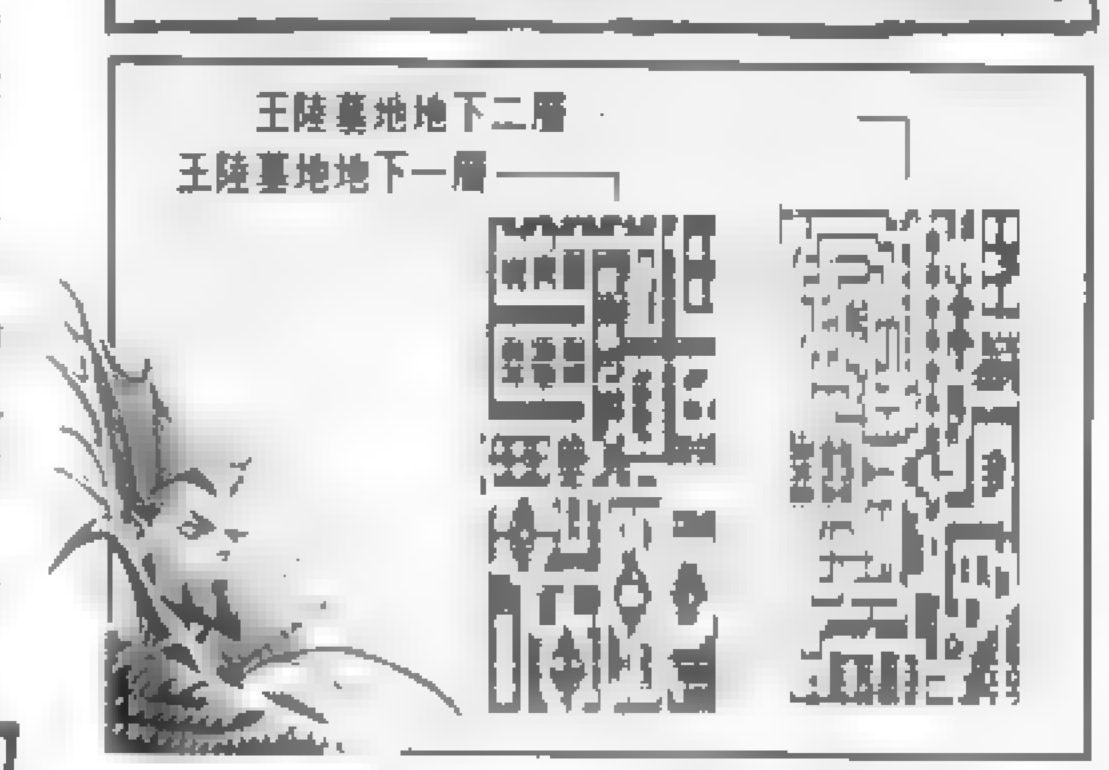
墓場 （ CEMETARY ）

[illegible] Ghoul [illegible]（ Rod of Rebirth ）[illegible] Elven 王的墓陵。

Elven 王陵墓地下一層 （ TOMB OF THE ELVEN LORD LEVEL 1 ）

與 Elven 王鬼魂交談，他表示需要他原有的印章戒（ Signet Ring ）以脫離詛咒的魔力；之後你便可以使用該處的傳送點，經傳送後再按下該處的按鈕以開啟第二個傳送點，再進入該傳送點後再按下該處的按鈕以開啟第三個傳送點，經傳送後可取得一把鑰匙（ Vault Key ），使用它來打開傳送點兩側的門，走下門後的樓梯。

Elven王陵墓地下二層 （TOMB OF THE ELVEN LORD LEVEL 2）

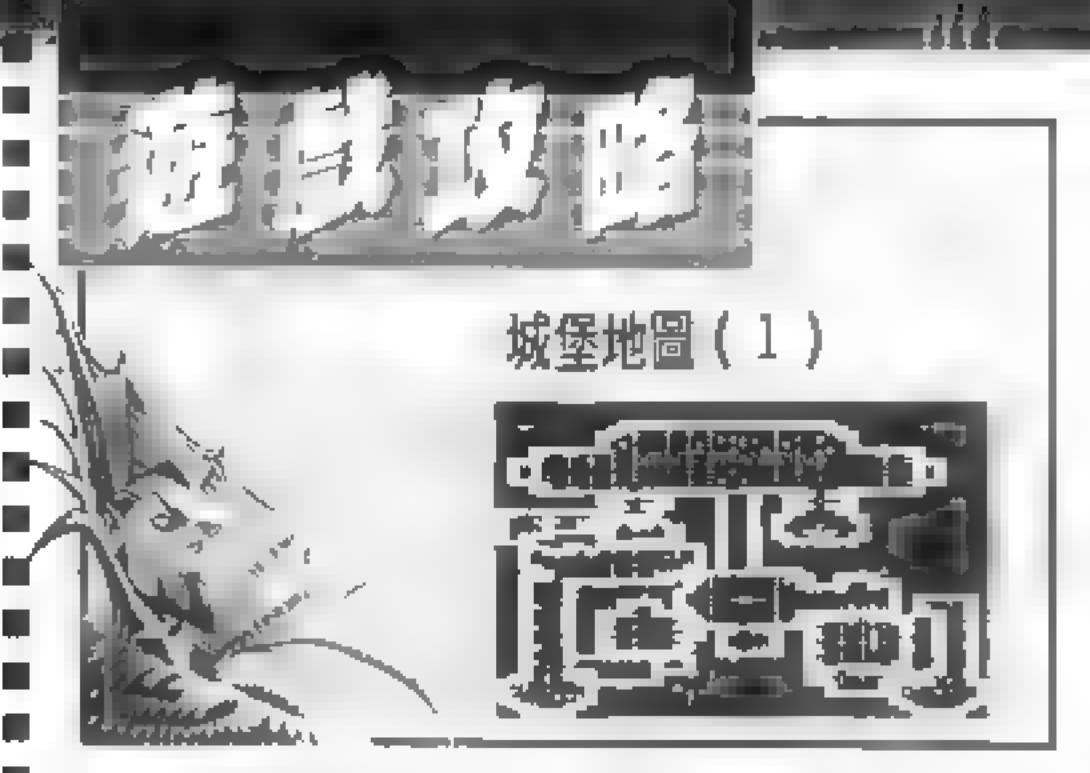


拿取綠色鑰匙，它可打開前往印章戒存放處的石門，按下 [illegible]（地圖上標 [illegible] 處），此按鈕可打開本層所有的門；找到印章戒後，回到上一層，再次與 Elven [illegible] 交談，並把印章戒交給他，他會 [illegible]（ Forgotten Realms ）[illegible] 找 Misha [illegible] Barovia 村 [illegible] Ghoul [illegible] 是返回遺它國境的五件寶物之一；之後，由Barovia 北方 [illegible] 離開村落。

SVALICH 路北方 （ SVALICH ROAD NORTH ）

直接前往 Ravenloft 堡，用 Misha 給你的鑰匙打開大鎖並進入堡中。

RAVENLOFT 堡 （ CASTLE RAVENLOFT ）



可略過地窖的部份，那兒沒有什麼有用的物品，但這一層卻很重要！先取得兩把鑰匙，再前往第二座塔處，用鑰匙打開門並進入塔內，進入塔頂並殺掉審判者（ Inquisitor ），再救出被困於牆上的 Wereraven ，他會給你一根羽毛（這也是返回黃色國度的五件寶物之一），並告訴你相關的儀式；回到 Barovia 的 Vine 酒店，與酒保談論有關「 lair 」與 Wereraven 所說的儀式，酒保會建議你到貿易之鄉的貨艙（ Merchant's Pride ）去找點消息，在那兒你會碰到一群盜匪，允許他們蒙上你的眼睛帶你走，便可前往位於 Barovia 下方的地下墓穴。

BAROVIA地下墓穴
(CATACOMBS BELOW BAROVIA)

與 Raven 王交談，得知只有 Ravenkind 聖符（ Symbol of Ravenkind ）方可擊潰Strahd， Raven 王會給你一把可進入為教堂的鑰匙，他還告訴你 Sasha 已秘密藏起此符，至於藏於何處至今尚無人知曉，但他給你一片魔術玻璃，將來當你碰上有關線索時，可利用此片玻璃來進行解譯；拾起箱子與第一把地下墓穴的鑰匙（地下墓穴中共有四把鑰匙），之後就得全靠你的腳力了，在墓穴中共有十五個 Baravia 錢幣，你需取得這十五個錢幣以便能向吉普賽人購買藥劑，在取得十五個錢幣後，利用墓穴北方的樓梯離開此處，不過也要先確定已按下所有的按鈕，方能打開所有的秘門。

酒店
(Tavern)

回到 Vine 酒店，與吉普賽人交談，並購得藥劑，使用藥劑後便可安然通過毒霧，此時你可任意於霧中通行。

不死叢林
(THE UNDEAD FOREST)

現在你要先找到 Lathander 王的兩位後裔，不過由於林中樹妖的阻撓，會使過程變得更加困難；找到兩位後裔之後，立刻前往東端的傳送點離開現場，你會被傳送至森林的另一區，這次你還要再找到兩位後裔，再前往該林區的巨大石陣（一個大圓圈，內有四個小圓圈），石陣中央有一棵樹，把四位後裔分別帶於四個小圓圈內（一人一個小圓圈），在閃電過後，即可看見 Ravenkind 聖符，此符是唯一可對Strahd造成傷害的武器，在使用時，它會發出一道火芒進行攻擊。

回到RAVENLOFT
(RETURN TO RAVENLOFT)

由關著的大門內的「哭泣之廳」（ Hal of Weeping ）中，經由該處的樓梯進入地下城，你得按對按鈕才能順利打開門；接著有一道需靠血蝙蝠鑰（ Blood Bat Key ）方可打開的門，而在門旁（樓梯側面）有一重要的占卜牌（ Tarot Card ），這張牌是完成遊戲的必備工具；走下樓梯，用門衛開路以前往大廳。

RAVENLOFT 地下城
(RAVENLOFT DUNGEONS)

走過北方的樓梯，按下該房間內的按鈕；再前往東側的樓梯，再按下該房間內的按鈕；現在你應該可以進入中央的其中一個房間，房間內有一個傳送點可帶你到遠南方處的樓梯，繼續往南走，你會碰到 Strahd ，他會對你展開猛烈攻擊，使用 Ravenkind 聖符攻擊他幾次就可解決他，拾起護符（ Amulet of Helm ），再使用總表（ Catalogue ）即可結束遊戲。

嗨！各位飛行員好，我們又見面囉！[illegible]任務簡報的範圍是從第四戰區第四個任務到第[illegible]戰區的第四個任務。如果你還在這幾個任務中[illegible]的，那就仔細地往下看吧！

[illegible]，這種飛行遊戲本來破關的[illegible]，筆者絕對不敢說下面的簡報[illegible]是最高分、最厲害的招術，只不過真心希望能夠在這裡幫助那些在某一關卡死的玩家！此外，遊戲自身會依照每一個人不同的任務執行狀況，來判定遊戲進行的程序如何，因此當您自個兒實際在執行任務時，時間上絕不可能和筆者一模一樣，只有事件發生的順序有可能與筆者相同而已！

對了，為了給功力尚需加強的玩家補補，下面[illegible]容筆者為您介紹此遊戲中最常用的幾種指令[illegible]相信一定能夠幫助您破關！尤其是如果想要破[illegible]那大型組合令的難關（[illegible]），絕對要擅用指令才能[illegible]！

（註：至於已經對指令十分老練的飛將們，就請您跳過這個部分，直接繼續收看黑暗原力～鈦戰機的任務簡報吧！）

最常用指令

（1）使用【[illegible]】鍵[illegible]將會快速地鎖定離開的目標[illegible]。通常，如果任務需要玩家去偵察某架敵[illegible]，[illegible]又將很快地離開戰區，[illegible]而失了完成任務的好機會[illegible]指令就能夠讓您迅速準確地鎖定目標[illegible]！

（[illegible]）[illegible]【R】鍵[illegible]將離自個兒最近的敵方[illegible]。[illegible]您陷入被眾多敵[illegible]那麼立刻找出誰是頭號敵人，[illegible]任務就有很大的幫助！不聽老人言，[illegible]

（[illegible]）使用【T】鍵、【Y】鍵[illegible]敵機、傳機以及各種目標[illegible]

（[illegible]）使用【BACKSPACE】鍵[illegible]

盡力地全速脫逃以保命！需要快速偵察目標時，也要把握時間趕緊去達成任務！很多很多情形都需要您以極速飛行，這個按鍵的功用就在使引擎推力達到百分之一百！

（5）使用【[】鍵，將飛行速度設定為 1/3。使用【]】鍵：將飛行速度設定為 2/3。如果離目標太近，導致無法順利達成任務（例如射擊，如果離目標太近，會很容易就撞上去），那麼趕緊注意您的速度是不是太快了，要對付敵人的老母雞最好的辦法之一就是您這個小飛俠減減速吧！

（6）使用【ENTER】鍵：使本機配合敵機的速度。使用【\】鍵：設定為零速。這二項功能也十分好用，建議您在尾隨目標時使用【ENTER】鍵，在瞄準敵機（它得不攻擊你才行）時使用【\】鍵。

（7）使用【W】鍵：切換武器種類。在出發執行任務之前，玩家可以任意選擇所需配備的武器種類。但是出發後，就只能夠使用【W】鍵切換您方才選定的兩種武器來使用！

（8）使用【X】鍵：將單發雷射砲轉換為雙發雷射砲。如果您的射擊技術有待加強，那麼將單發雷射砲轉換為雙發雷射砲，可以增加您「瞄準」的機率，因為它射擊的範圍較大。但是，禍福是相倚的，如此您的能量的耗速度勢必加快，所以筆者建議您：還是多回基地多多練習練習再去為國效命吧！

（9）使用【SHHIFT＋F5 或 F6 或 F7】鍵：可以個別記錄三個目標 X5、X6、X7。使用它，您就不必一一地切換尋找該目標到底在何處，十分有利於作戰！尤其是當時間緊迫時，只要先前有將特定的目標記錄起來，就可以即時切換到那必須立刻攻擊的目標，您也就可以免於面對敵人逃脫到另一個空間的失敗！

（10）使用【F5 或 F6 或 F7】鍵：可以分別叫出 X5、X6、X7 三個目標。請參閱（9）。舉例說明，假如您使用【SHIFT＋F5】鍵記錄下某一敵機，那麼，下一次您只要再按一次【F5】鍵，即可立即將該敵機切換為攻擊目標，十分方便！

（11）使用【M】鍵：呼叫地圖。利用它，您不但可以一目了然敵我雙方的位置，更能夠適時地指派我方僚機去攔截各處的敵機。不但如此，它還有一個頗為重要的功能，那就是指示玩家敵機當前的首要攻擊目標是什麼！更詳細的說明在上一期的簡報前面，請您參閱之。

（12）使用【G】鍵：可隨時隨地檢視該戰機任務簡報。這當然是非常非常常用的指令了，看看自己的進度到了那裡，比如那些任務尚未完成、那些[illegible]等，隨時掌握自身的狀況，才能夠[illegible]，也才不容易有疏失，無法辦成[illegible]！

註：使用【K】鍵[illegible]

提供以上指令說明，希望對您進行遊戲時會有助益。OK！廢話不多說，以下就開始我們的任務簡報

第四戰區 米洛克（Mylok）星系的衝突與邊境海盜的戰爭

任務4 政治會面

一場混戰即將開始！

嗯！薩林將軍和 Habeen 的交易已經到了最重要、最關鍵的時刻了！所有關於技術轉移的細節，都也已經計劃完成！現在，我們只要等到正式簽約之後，就可以開始進行技術轉移的工作了

至於帝國與 Habeen 方面，已經訂好在躍進點那兒進行簽約的儀式。因此，您的任務便是在簽約所在的躍進點附近[illegible]，負責保護快速護航艦 Shamus 以及 Habeen 的護航艦，必定要使他們能夠安全地進行這個簽約儀式！

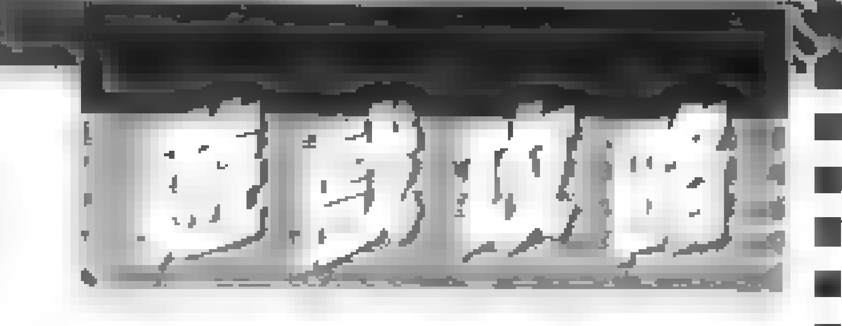
主要任務

1、尼布隆 B2 型快速護航艦（Nebulon Frigate）Shamus 必須不被摧毀。

2、尼布隆 B 型快速護航艦（Nebulon Frigate）Lendosa 必須不被摧毀。

3、太空梭（Shuttle）Fairfax 必須要成功地被登陸。

4、太空梭（Shuttle）Nexus 必須要完成任務。



5、運兵船（ Transport ）Ferry 1 必須要完成任務。

6、運兵船（ Transport ）Ferry 2 必須要完成任務。

7、運兵船（ Transport ）Ferry 3 必須要完成任務。

8、運兵船（ Transport ）Ferry 4 必須要完成任務。

次要任務

1、偵察運兵船（ Transport ）Ferry 1。

2、偵察運兵船（ Transport ）Ferry 2。

3、偵察運兵船（ Transport ）Ferry 3。

4、偵察運兵船（ Transport ）Ferry 4。

任務過程

這個任務並不會很困難，玩者只要追逐殺光敵軍的戰機，不用管我方的大型戰艦，並且把握時機完成次要任務即可過關。

任務開始後，尼布隆級 B 型快速護航艦（ Neulon B Frigate ）Lendova 和太空梭 Fairfax、Nexus 就會陸續進場。緊接著，敵軍的 Y 戰機群 Gold、Yellow、Red、Blue 也會馬上出現在空中阻撓我軍的作業！此時，第一要務便是儘可能地摧毀所有的敵機，以確保我方的登陸行動能夠順利完成。另外，由於敵軍全是飛得慢吞吞的老爺 Y 戰機，所以您只須輕鬆地咬住它們的尾巴，猛射飛彈就差不多可以完成任務了！

約在 4：10 分時，太空梭 Nexus 會登陸，Fairfax的任務也將順利地完成，而此時的 Y 戰機群也應該被消滅得所剩無幾。約在 4：41 分時，運兵船群 Ferry 將陸續抵達此戰區，這時，請盡快把握良機，以最大的速度將它們一一偵察完畢（註：利用地圖來切換會更方便），接著再把最後殘存的幾架敵機清理掉，最後只要等運兵船群完成其自身的[illegible]，所有的任務即告完成！

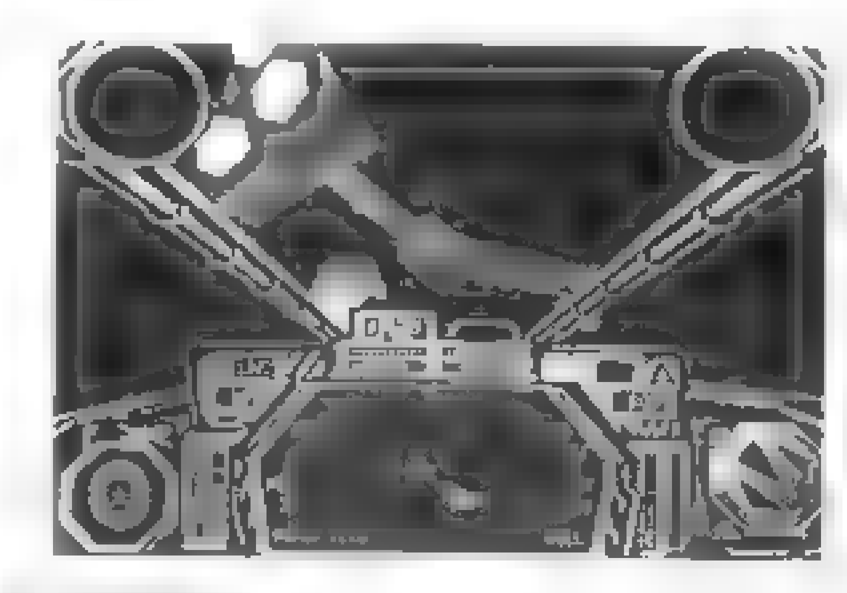
任務結果

這次，我們成功地肅清了這整個地區，維持了此星區的秩序！但是最重要也最值得高興的是，帝國已經成功地得到了這最新式的空間跳躍技術！我們相信，這個新的空間跳躍技術將能夠幫助我們完成鈦式戰機的改良計劃。

而改良後的新式戰機更會很快地量產，並且立刻進入前線服役，屆時，您將會是最大的受益者！

任務 5 反抗軍的軍火交易

依據可靠的消息來源指出，Nharwaak 爲了對帝國進行報復，打算將他們發展的空間跳躍的新技術出售給反抗軍！帝國絕對不允許這樣的事情發生！因此，我們將對反抗軍這次的軍火交易發動猛烈的攻擊！我們一定要摧毀反抗軍的[illegible]艦 Xerxes！



叛軍的巡航艦是來和哈可夫會合的?!

主要任務

1、尼布隆 B 2 型護航艦（ Nebulon B 2 Frigate ）Shamus 必須生還。

2、摧毀尼布隆 B 型護航艦（ Nebulon B Frigate ）Xerxes。

加分任務

1、運兵船（ Transport ）Tela 必須被摧毀！

任務過程

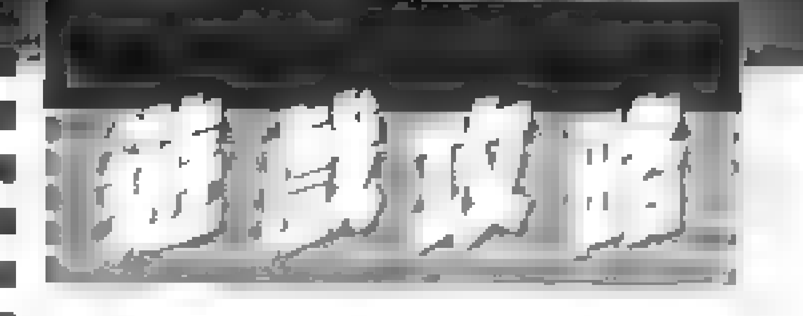
這次的主要任務是去摧毀[illegible]型的尼布隆 B 型護航艦 Xeres，[illegible]，[illegible]建議您最好先將原本所攜帶的飛彈改換成重型炸彈（ Heavy Bomb ），再來執行這項任務，保證會更加地順手！

任務一開始，總部就會提醒您這次的主要任務[illegible]護航艦，[illegible]，[illegible]護航艦 Xeres 就會很快地進入這個星區，而友機們會馬上自動地衝向前去攻擊這艘戰艦。

喔！趕緊將武器切換成重型炸彈，暫時不要作任何的攻擊，以免敵艦的炮火轉向您這裡！這時，只要以最快的速度接近它，然後儘可能地將所攜的重型炸彈丟向它那兒（註：如果一次丟不完，可以多丟個幾次）！同時，別忘了要小心注意自己的護盾，不要給敵方戰機擊破了！這樣子下來，敵艦的護盾應該就會被您給攻破了！

接著，快點把武器切換成離子炮（ Ion ），盡快將敵艦 Xeres 癱瘓掉！這時，加分任務交待[illegible]摧毀的[illegible] Tela 會接著進入這個星區，暫時別再管敵艦 Xeres，先用最快的速度前往摧毀 Tela，因爲這艘 Tela 運兵船沒什麼特別，很容易解決，加分任務就完成了！

把 Tela 運兵船解決[illegible]，再[illegible]利用[illegible]射[illegible]把敵艦 Xeres [illegible]了，如此，所有的任務便告完成！如果[illegible]，則可以繼續留下來，幫友機[illegible]敵軍的戰機，否則就可以回航了！

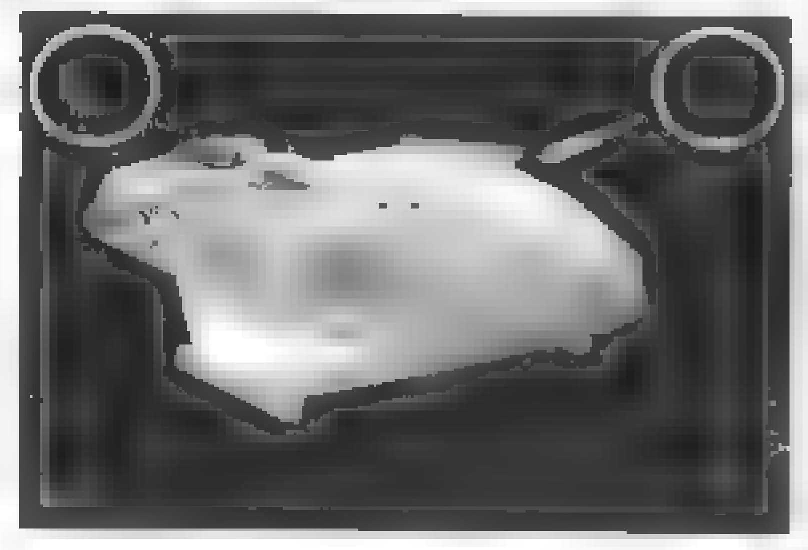


▼任務結果

我軍成功地阻止了反抗軍的軍火交易，同時也消滅了不少叛軍的戰機以及一艘極具價值的護航艦。

第五戰區 爲榮譽而戰～逮捕叛變的軍官！

任務1 掃雷任務



把護航艦 Xer85 幹掉才能阻止叛軍得到新的引擎技術。

帝王特使特別要求您，對於不平常的事物要隨時保持警覺！因為在哈可夫將軍的秘密任務中，很可能會使您陷入不必要的危險中，他相信您很可能會陷入這樣的危險裡！但是，如果真的發生了這種狀況，切記！絕對不可以呼叫任何的援軍來救您，帝王特使將會有另外的處置方式！

▼次要任務

1、偵察太空梭（ Shuttle ） Lambda

2、尼布隆 B 2 型護航艦（ Nebulon B-2 Frigate ） Osprey 必須要安全抵達這個星區

3、偵察所有的太空貨櫃 D 型（ Container D ） Chi

4、偵察所有的太空貨櫃 D 型（ Container D ） Psi

▼加分任務

1、摧毀鈦式攔截機（ TIE Interceptor ） Gamma 2 和 Gamma 3。

2、摧毀所有的鈦先進式戰機群（ TIE Advanced ） H Alpha 和 H Delta。

3、摧毀所有的鈦式轟炸機（ TIE Bomber ） H Beta。

4、摧毀太空梭（ Shuttle ） Lambda。

5、摧毀所有的地雷群（ mine groups ） 1A、1B。

6、摧毀所有的太空貨櫃 Psi 和 Chi

7、摧毀 X 戰機群 Blue。

8、摧毀 Y 戰機群 Red。

▼任務過程

在這一個任務中，哈可夫將軍將會暴露出他的陰謀，表面上！他是要派您出任務，但是骨子裡，其實是要趁機幹掉您這個心腹大患！不過，還好帝王特使已經發現了他的陰謀，會即時派出一艘護航艦專程前來援助您。

離開母艦，您的身旁就會有兩架僚機 Gamma 2 和Gamma3，小心！它們其實是哈可夫將軍派來要暗算您的。因此，最好早點趁它們還在您後方飛行時，輕鬆地將它們擊落，如此也就完成了一項加分任務

接下來，要進行太空貨櫃的辨識工作，趕快以極速朝著那四個貨櫃衝過去！當您辨識到第一個貨櫃時，建議使用利用地圖功能來切換到另一個離您最近的貨櫃後，再切換回座艙。此時，應該可以順利完成辨識的任務。接著，依照同樣的方法如法炮製，去辨識另外兩個貨櫃。這樣子，這四個貨櫃便可以一次辨識完成

辨識完貨櫃之後，那艘帝王特使派來援助您的護航艦 Osprey 應該會準時抵達這裡，同時，敵方的 Protector 號也會派出鈦先進式戰機群 H Alpher和鈦式轟炸機 H Beta，來消滅絕對忠於帝王的您！所以呢，三十六計走為上策，趕緊朝 Osprey飛去吧！

在 Osprey 附近休息一會兒，好讓這艘護航艦來解決掉其它的敵機，約在 1：57 分時，哈可夫將軍又會派出一艘太空梭 Lambda，去和叛軍的巡航艦接觸。Osprey 方面一得知消息後，就會要求您去偵察這艘 Lambda 太空梭，並且會派出鈦式攔截機 Delta 來掩護您。同樣地，以極速朝那艘太空梭 Lambda 飛去，注意，這時叛軍也會派出 X 戰機 Blue 和Y式戰機 Red 來負責護航太空梭 Lambda。因此，當您一偵察到 Lambda 時，四周應該全部都是敵人，所以，偵察到之後，如果還有餘力再考慮把 Lambda 做掉！否則，還是性命要緊，趕快再飛回 Osprey 旁邊比較安全有保障！

到了這兒，所有的次要任務就都全部完成了，剩下來的加分任務就是把所有的敵機（包括地雷在內）全部清理乾淨。由於敵機數量頗多，又因為您的鈦式攔截機並沒有防護罩，所以對於這些加分任務，……就量力而為了

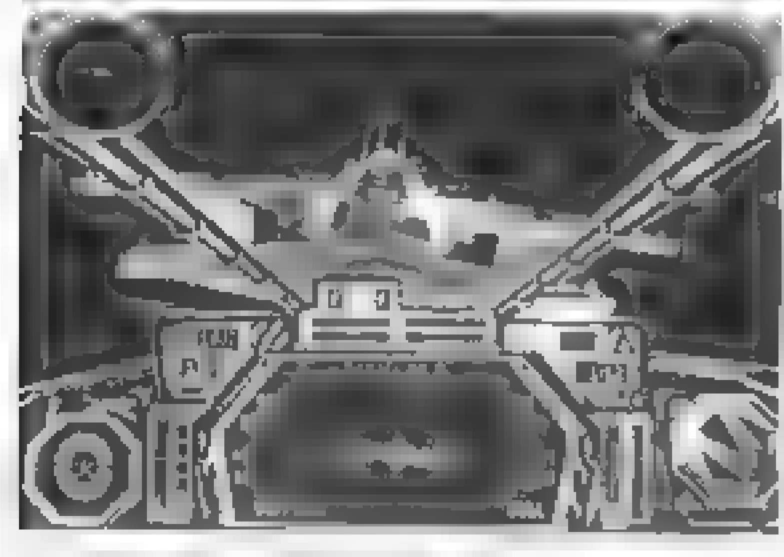
▼任務結果

帝王那方面，已經確認哈可夫將軍叛變的證據

，所以帝王將派維德大君（ Lord Vader ）前來親自處理這件事情。而您曾在哈可夫將軍旗艦裡服役的經歷，將有助於帝國了解哈可夫的叛變計劃！

在知道叛變計劃曝光之後，哈可夫將軍必然會求助於反抗軍，因為現在，只有反抗軍是他唯一的希望了！[illegible]找哈可夫的機會，帝國方面也可以順便找出叛軍的聚集地點，挫挫他們的那狂傲的銳氣！

任務2 突擊炮艇的偵察任務



準備給哈可夫的補給品！太空站 DS 5 上果然都是

[illegible]任務[illegible]找[illegible]哈可夫將軍！由於目前哈可夫將軍只能依賴反抗軍方面的補給，因此，我們將對叛軍的補給站進行偵察和突擊任務，只要找到哈可夫將軍，就即刻返航！

帝王特使也交給您一項秘密任務，那就是希望您能夠去偵察叛軍的貨櫃，以幫助帝國來研判哈可夫的軍隊狀況！

主要任務

1、摧毀所有的貨櫃（ Containers ） Bs 。

2、摧毀所有的太空貨櫃C型（ Container C ） Pi

3、摧毀所有的太空貨櫃E型（ Container E ） Xi

4、摧毀所有的太空貨櫃D型（ Container D ） Psi

5、勝利級滅星者（ Victory Star Dest ） Protector必須安全抵達此星區！

次要任務

1、[illegible]個貨櫃（ Containers ） Bs

2、[illegible]個太空貨櫃C型（ Container C ） P[illegible]

3、[illegible]個太空貨櫃E型（ Container E ） X[illegible]

4、[illegible]個太空貨櫃D型（ Container D ） Psi

5、偵察基地平台（ Platform ） XQ1 DS 5 。

加分任務

1、摧毀所有的B戰機群（ B-Wing ） Red 。

2、摧毀所有的 Headhunter 群 Wolf 。

3、摧毀運兵船（ Transport ） Cimigo

4、偵察太空貨櫃B型（ Container B ） Chi3、 Chi4 。

5、偵察所有的太空貨櫃C型（ Container C ） Pi 。

6、偵察所有的太空貨櫃E型（ Container E ） Xi 。

7、偵察所有的太空貨櫃D型（ Container D ） Psi 。

8、勝利級滅星者（ Victory Star Dest ） Protector必須被攻擊！

9、至少一架鈦先進式戰機（ TIE Advanced ） H-Alpha 被擊毀

10、至少[illegible]架A戰機 Blue 被擊毀

任務過程

任務[illegible]，運兵船 Cimigo 會很快地從基地平台出發，而且也會很快地躍進離開，因為他待在此地的時間太短，所以非常不容易摧毀，您只能夠盡力而為！在運兵船被摧毀或者是離開後，趕緊進行貨櫃群的辨識工作，要全部都辨識完成才夠本！

同樣的，依照著前一個任務的方法，也就是在辨識到第一個貨櫃時，趕緊利用地圖功能來暫停遊戲，並且切換到該目標，以辨識所有的貨櫃。辨識完成之後，可以順便偵察一下基地平台，這樣子，所有的次要任務就都完成了。

接下來，把附近的B戰機和 HeadHunter 都解決掉，再以最快的速度把所有的貨櫃都摧毀掉。並且，在這個時候，哈可夫將軍的滅星者 Protector 號也會抵達此地，並且還會派出鈦先進式戰機和A戰機來攻擊您。由於所有的主要和次要任務皆已完成，要不要打這些像蒼蠅一樣跟著您的戰機，就看您個人的技術了！

任務結果

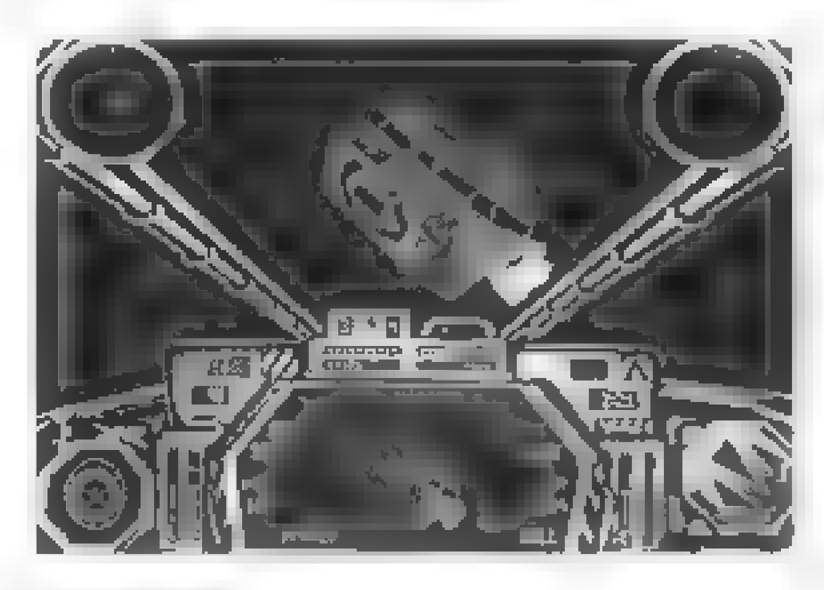
我們成功地掌握了哈可夫將軍的位置，同時，也摧毀了哈可夫將軍試圖要補給的物資。現在，我們將馬上再對此基地平台進行一次攻擊！

[illegible]偵察到的物資，足夠使我們了解哈可夫將軍的需求了。

任務3 攻擊運輸船

[illegible]摧毀任何躍進這個星區的運輸[illegible]們抵達哈可夫將軍的旗艦或是叛軍[illegible]

帝王特使這次又交給您一樣秘密任務，那就是要求您去偵察所有的運輸船隻，它們應該正載運著哈可夫將軍所需要的補給物品！



機械零件！這艘貨船上載的那是

主要任務

1、摧毀所有的大貨船群（ Freighter ）Karflo 。

2、摧毀所有的標準型護衛艦（ Modular Conveyor ） Sorosuub

3、摧毀貨櫃運輸船（ Container Transport ） Morgath 1

4、摧毀貨櫃運輸船（ Container Transport ） Morgath 5

5、摧毀所有的科瑞里安運輸船（ Crellian Transport ）群 Sundog

次要任務

1、至少偵察一艘大貨船（ Freighter ） Karflo

2、至少偵察一艘標準型護衛艦（ Modular Conveyor ） Sorosuub

3、偵察貨櫃運輸船（ Container Transport ） Morgath 1

4、偵察貨櫃運輸船（ Container Transport ） Morgath 5

5、至少偵察一艘科瑞里安運輸船（ Crellian Transport ） Sundog

加分任務

1、至少偵察一個太空貨櫃E型（ container E ） Pe...

2、攻擊勝利級威星號（ Victory Star Destroyer ） Protector 。

3、摧毀運輸拖船（ Heavy Lifters ） AAA 、A1 、和 A2 。

4、至少摧毀一架鈦先進式戰機 H-Alpha、H-Beta、H-Gamma 和 H-Delta

5、摧毀所有的A戰機 Blue 。

任務過程

任務過程中，必須去摧毀多艘大型的船隻，所以建議最好是攜帶重型火箭來進行任務較為方便！

到了任務區，就可以看到一群鈦先進式戰機朝您飛來，不過距離還非常地遙遠，所以可以暫時不去理會它們。同時，母艦方面會要求您不要管敵軍的戰鬥機，專心對著敵人的運輸船隻進行攻擊！

約在 0 ： 16 分時，大貨船 Karflo 會進入此區，趕緊以最快的速度將離您最近的大貨船殲滅之，再去進行摧毀的任務！而約在 0 ： 53 時，運輸拖船 AAA 將由敵艦出發，由於距離也是非常地遠，所以最好是先鎖定它後，再叫僚友機前往攻擊，如果您自個前去的話，恐怕會無法完成主要的任務！而約在 1 ： 02 時，標準型護衛艦 Sorosuub 也會躍進來此地，同樣地快些偵察完其中一艘，且可使用雷射擊毀它們全部。另外，建議在鈦先進式戰機來之前，不要隨便使用重型火箭（ Heavy Rocket ）！

約在 2 ： 38 分和 4 ： 06 分時，貨櫃運輸船 Morgath 1 將躍進到這裡，同樣地，將它們偵察之後，即可直接做了它們。接著約在 4 ： 52 時，兩艘科瑞里安運輸船 Sundog 也會進入此戰區，注意！這一類船隻的火力較強，因此您最好是先以最快速度逼進它們之後，再連續投擲重型火箭予以中[illegible]……們[illegible]，不要在這兩艘船花太多的時間，因為這時候鈦先進[illegible]要接近了！

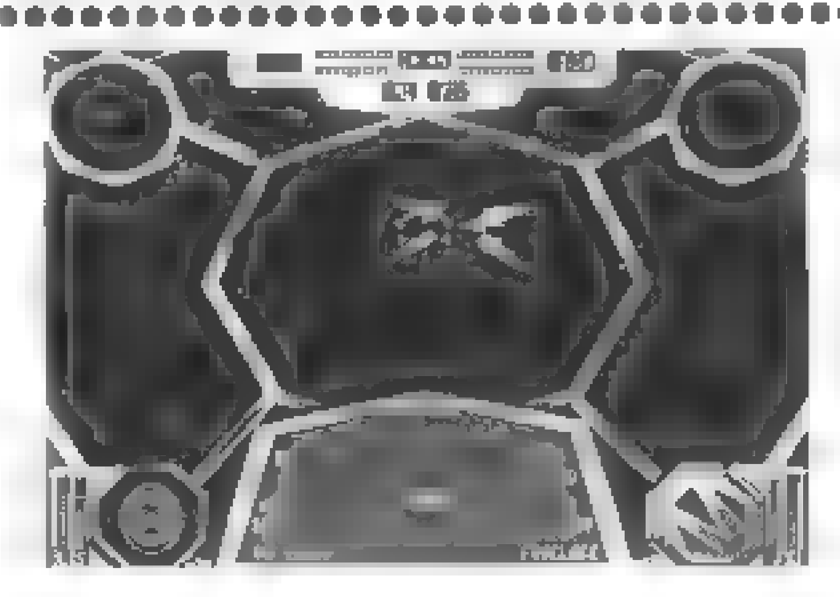
[illegible]運輸船擊沉後，所有的主要任務[illegible]完成[illegible]敵軍的鈦先進式戰機也會來到您的附近，由於您駕駛的戰機並不適合攻擊這種火力既大、又靈敏無比的戰鬥機，所以……最好是打道回府，當然啦！如果您不怕麻煩，也可以[illegible]它們[illegible]。

任務結果

在摧毀了叛軍方面的運輸船隻後，哈可人的[illegible]力顯然是削弱了不少！他在孤立無援的狀況下，連日常的運補都可能有些困難！我們下次的任務，就是要去對哈可人的鈦先進式中隊進行一次更猛的攻擊，好好地重創一下他們的防衛武力！

帝王特使對於此次任務的結果相當滿意，他認為藉由您的偵察照片，對於哈可人的叛變行動，帝國將可以更有效地做出更有效的反制計劃！

任務4 戰略優勢



可惡的鈦先進式敵機，納命來！

這次任務的目標是去摧毀足夠的鈦先進式戰機，只要毀掉百分之五十，便足夠繼續進行下一波的攻擊！

帝王特使交給您一項特別任務，那就是要求您去偵察所有在戰場中的太空梭或者是運兵船，哈可夫將軍可能正在其中一艘上面！

主要任務

1、摧毀 50 %的帝軍鈦先進式戰鬥機（ TIE Advanced ）。

次要任務

1、[illegible]偵察[illegible]艘改良型運輸艦（ Modified Corvette ） Wurger 。

2、偵察太空梭（ Shuttle ） Toten 。

加分任務

1、攻擊勝利級滅星者（ Victory Star Destroyer ） Protector 。

2、偵察所有的改良型運輸艦（ Modified Corvette ） Wurger 。

3、太空梭（ Shuttle ） Toten 完成任務。

4、貨物運輸船群（ Cargo Ferry ） Badger [illegible]被摧毀。

任務過程

這次的主要任務是摧毀一定數量的鈦先進式戰機，由於這種型的戰機速度既快，又異常的靈活，即使以相同的戰機來對抗依然非常棘手！因此最好是以在長距離時利用飛彈削弱敵機的護盾在以雷射攻擊，而如果不想太辛苦的話，可以在一開始即呼叫增援，帝國方面會派出二架鈦先進式戰機 RHO 來支援！

任務一開始，馬上呼叫增援並且將雷射炮的能源調到最高，護盾能源則調到最低，再不時地按【 ' 】鍵，好將雷射炮的能源輸出到護盾上！接著，以飛彈鎖定離您最近的一架鈦先進式戰機群 H-Beta，並且趕緊呼叫友機去攻擊另一架 H Beta ，在發射出飛彈並且擊中之後，迅速將現在的武器切到雷射炮，使用雷射做出最後的一擊【此時，另一架 H beta 應該也被友機擊毀了！

接下來，過來的是兩架鈦先進式戰機 H Eta ，以同樣的手法擊落這兩架戰機，同時，在您擊落其中的一架戰機時，別急著去幫忙友機，因為馬上又會有兩架鈦先進式戰機 H-Gamma 向您的機隊撲來！所以，趕快再用飛彈鎖定其中一架 H-Gamma 您！（注意！在鎖定敵機時，最好不要找正在以您為攻擊目標的敵機，因為在您一發射飛彈之後，飛彈[illegible]被摧毀的機率極大！）

[illegible]摧毀了其中一架 H Gamma 後，附近可能只剩下一架 H-Gamma ，趕緊聯合友機做掉它！此時，由基地平台出發的兩艘貨物運輸船群 Badger 正是加分任務的目標之一，如果您覺得鈦先進式戰機對您來說不是對手的話，可以用極速前往擊毀這兩艘運輸船，否則還是留下來和友機並肩作戰吧！

下一群敵機是 H Theta ，一共有四架，在它們距離您夠近時，趕緊使用飛彈作戰法擊毀其中的一架。之後，等到增援的友機 Rho 也到了戰場，局面就會形成了一場混戰。建議您可以利用地圖功能，先找出一架以友機為目標的敵機下手，通常，因為這種敵機會忙著攻擊友機，所以不會顧慮自己是否被攻擊！

在我軍擊落 10 架敵機的同時，勝利級滅星者 Protector 號將會派出一艘太空梭，總部也會馬上指示您去偵察這艘太空梭！立刻依照命令以極速前往偵察，要注意不要保持直向前進太久，因為這樣飛行實在很容易被敵機鎖定！

偵察的結果將發現那艘太空梭上面載的竟是哈可夫將軍！總部一知道，就會馬上指示您不要對它展開攻擊，立刻回航！這下子，所有的友機便會奉命，並且回航！可是，您的主要任務尚未完成呢！還是留下來繼續作戰您。也就在這時，滅星者 Protector 號會開始加速，想要躍進離開這個戰區，您必須把握最後的機會給它幾發雷射吃吃，才能夠完成一項加分任務！

這時，該偵察那兩艘改良型運輸艦（ Modified Corvette ） Wurger 了，趕緊以最快的速度前去偵察！偵察完了以後，也就剩幾架鈦式戰機苟延殘喘，這時因為所有的友機都離開了，所以您只能夠靠自己了！

此刻，最好把四管雷射炮火全數打開，只要咬住敵機的屁股就瞬間發射雷射砲，這樣將比較有機會幹掉它們。總共擊毀了大約 15 架敵機後，主要任務也就大功告成了，您可以回家囉！

任務結果

在摧毀了足夠的敵機之後，帝國將可以開始攻擊基地平台和勝利級滅星者（ Victory Star Destroyer ） Protector 號！

滅星者 Protector 號的逃脫絕對是暫時的，因為哈可夫將軍在這場戰役時進入了基地平台，哈可夫將軍應該不可能在這樣的環境下放棄他的指揮艦，一定會再東山再起的！

由於哈可夫將軍的逃脫！帝王特使決定更改攻擊 Protector 號的計劃，轉而先去攻擊基地平台，他相信這將會比攻擊 Protector 簡單得多！

TO BE CONTINE……

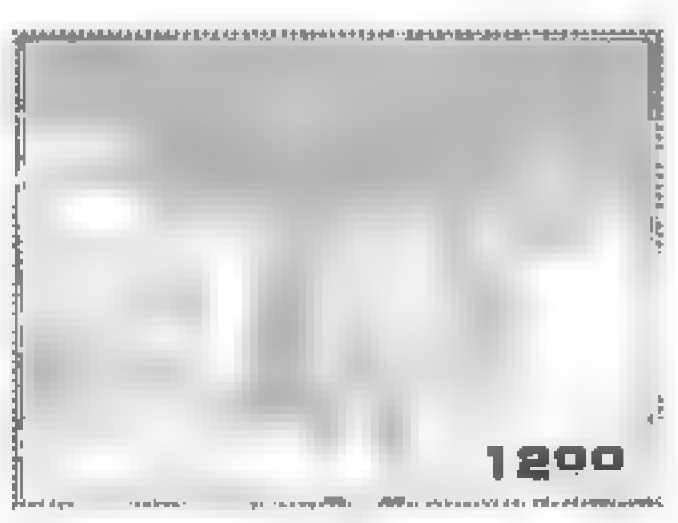
百戰天龍秘技篇

話說遊戲人人會改，但巧妙各有不同，溯及本欄初開之時，曾有多位擅長 PCTOOLS 之奇人異士發表修改心法，雖被以正統派自居的「打死不改幫」視爲邪魔歪道，但也因而打通不少玩家任督二脈，進而將遊戲練至最高層境界，一時之間傳人滿天下，其功德可稱無量；後有玩家破關不循正途，東摸西闖營營與程式設計師作對，偶遇 BUG 指引而進入桃花源，遂能舒發意想不到的奇遇，其行徑最爲飄逸；至今更有人覓得蹊徑巧徑，以按鍵密技造福人間，彈指之間頓時神功大成，論其化境，此法可謂最高。綜此無量、飄逸、最高之作，廣闢遊戲之坦途，此爲百戰天龍之願，亦爲玩家之福也！

若有賢者，即日起修書一封，若得開榜公佈，則功德無可限量，聊以稿酬敬之，方法如下：

面額 3 5 元	酬費 350元，另贈雜誌一期	面額 5 元	酬費 500元，另贈雜誌一期
面額 9 元	酬費 900元，另贈雜誌一期	面額 12 元	酬費 1200 元，另贈雜誌一期

毀滅戰士２密技、參數決定版



／賓亞嫜

A. 熱鍵密技（在遊戲進行中鍵入）

IDDQD　不滅金身，無敵模式。

IDKFA　補充武器、彈藥、鑰匙。

IDFA　補充武器、彈藥，但鑰匙得自己找。

IDCHOPPERS　獲得電鋸。

IDCLIP　穿牆模式，一代則用 IDSPISPOPD 。

IDCLEVxy　直接跳關，x 爲大關，y 爲小關號碼。

IDMUSxy　播放第 x 大關，y 小關的的背景音樂。

IDMYPOS　顯示目前位置。

IDBEHOLDx　x 依其代表的字母產生不同的效果：

a　獲得完整地圖

i　暫時隱形

l　夜視鏡

r　獲得防護衣

s　力量暴增

v　暫時無敵

F11 功能鍵，用來調整遊戲亮度。

按 <TAB> 鍵顯示地圖後：

f 游標與移動模式切換　c 消除所有標示

m 標式目前位置　g 顯示地圖格線

0、－、＋　放大、縮小地圖。

IDDT　第一次會顯示所有地圖，第二次則再顯示怪物位置，第三次恢復正常。

玩連線模式時

F12　在各玩家的視角中切換。

IDDT　輸送訊息給其玩家。

B. 參數密技（在進入遊戲時加入以下參數）

DOOM2 RECORD filename　自己錄製DEMO，其中

FILENAME 可自行取名將自己的英勇表現錄製下來，離開遊戲會存成 lmp 檔。

DOOM2 -PLAYDEMO filename　　將自己所錄製的 DEMO 播放出來觀賞。

DOOM2 -MAXDEMO size　　指定錄製 DEMO 檔使用的最大容量。

DOOM2 -FILE filename　　指定進入遊戲時所使用的 wad 檔。

DOOM2 -NOMONSTERS　　無怪物模式

DOOM2 -TURBO xxx　　設定遊戲速度，xxx 的範圍為 0 到 255。

DOOM2 -LOADGAME x　　直接以進度檔 x 進入遊戲，x 範圍為 0 到 5。

DOOM2 -DEVPARM -NET x -LEFT （ RIGHT ）　　進行網路遊戲，其中 x 代表連線人數，LEFT、RIGHT 為左、右視野。

DOOM2 -PORT 1111 -NODES 1 -DEATHMATCH　　一個人用 IPX 網路卡玩 DEATHMATCH 模式。

魔獸爭霸終極密技

／賽亞婷

在人類[illegible]偶神為懦弱。現在，上天有好生之德，故任命你為先知，授與終極密技，凡我族類不可不敬使用？

神諭是這樣子的，在遊戲中按下ENTER鍵，輸入CORWIN OF AMBER這一個來自神界的語句，再按一次ENTER，便可在遊戲中輸入以下字句（要先按ENTER鍵）[illegible]了。

ORCxx
HUMANxx　　將你的子民帶到所指定的關卡中，就是所謂的跳關密碼，使用方法為：在 ORC 或 HUMAN 後面接上關卡數目，如 HUMAN12 代表跳到人類的第 12 關。

YOURS TRULY　　在征戰模式中，馬上獲得勝利。

CRUSHING DEFEAT　　在征戰模式中，立刻以戰敗收場。

IDES OF MARCH　　直接看結局。

POT OF GOLD　　一次增加 10000 金幣、500 木材至國庫中。

EYE OF NEWT　　讓魔法兵種學會所有的法術。

IRON FORGE　　瞬間完成所有的科技研發。

SALLY SHEARS　　讓地圖[illegible]目了然。

HURRY UP GUYS　　加快生產、建築、研發、[illegible]兵的速度。

THERE CAN BE ONLY ONE　　所有的士兵除非遭受到砲的攻擊，否則成為無敵部隊，並且能[illegible]次給予敵兵高達 255 點傷害的致命一擊。

最後要切記的[illegible]點是，神諭雖然極為美妙，但對所有的玩家卻是一視同仁的，因此在玩連線模式時，輸入以上的密技，對雙方都有同樣的作用。

雷霆戰機－DESCENT試玩版密技

／賽亞婷

在[illegible]DESCENT[illegible]玩版有如假設破戰士的熱鍵密技，輸入方式如下：

GABBAGABBAHEY　　密技啟動主熱鍵，必須在密技輸入前鍵入。

SCOURGE　　補充所有武器、彈藥。

MITZI　　獲得所有的鑰匙

RACERX　　[illegible]

GUILE　　[illegible]

TWILIGHT　　[illegible]

FARMERJOEx　　跳關功能，其中 x 代表關卡數字。

怎樣？夠嗆吧！相信有了這組密碼，你就能[illegible]路殺到底，[illegible]速完成任務了！

魔法飛毯之超級法師

／GAME BUGS

進入遊戲[illegible]入 RATTY 後再按下 ENTER 鍵，就可使用以下的密技，成為超級法師。

ALT+F1　　取得所有的法術。

ALT+F2　　增加法力（MANA）。

ALT+F3　　消滅所有的對手。

ALT+F4　　消滅敵方的氣球。

ALT+F5　　毀滅敵方城堡。

ALT+F6　　治療，恢復生命點數。

ALT+F7　　消滅所有的生物。

SHIFT+C　　瞬間破關。

在進入遊戲時，還可利用選關參數進入指定的關卡，方法如下：

CARPET LEVEL n　　其中 n 代表所欲進入的關卡數值。

殖民帝國秘技選單開啓法

／GAME BUGS

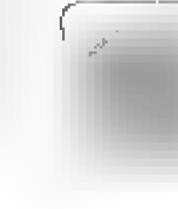
由港口出發後，先按下ALT鍵不放，再依序輸入W、I、N這三個字母，你會發現畫面上方的主選單多出一個「CHEAT」選項，這時只要打開CHEAT選單，你可以任意創造兵種（CREATE UNIT），顯示大陸全圖（REVEAL MAP），瞬間屠殺印地安人（KILL INDIANS）、測試音效（TEST SOUND）等等，另外還有一些奇怪的選項是程式師用來作測試用的，自己試看看吧！

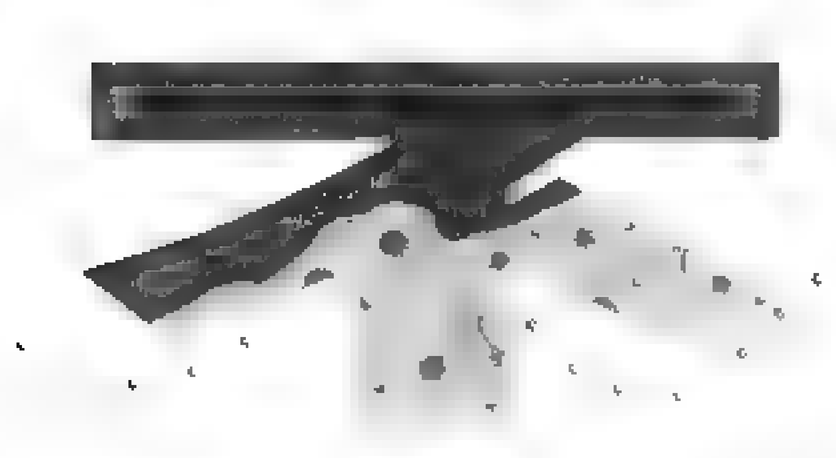
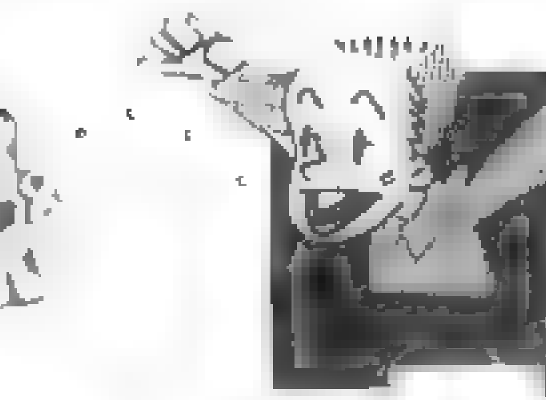
毀滅法師（Heretic）試玩版密技大全

／草藥農場

QUICKEN	無敵模式。
RAMBO	補滿所有的武器、彈藥、護甲。
KITTY	穿牆模式。
SKEL	取得所有的鑰匙。
GIMMExy	取得所指定的寶物，其中x代表種類，y代表數量，x所代表的物品如下： a　無敵戒指。 b　隱身魔法球 c　補血藥瓶。 d　增強武器威力的魔法書。 f　照明用的火把。 g　定時沙漏炸彈。 h　變形卵，用來把怪物變成雞。 i　飛翔之翼。
RAVMAP	按TAB叫出地圖後再鍵入，第一次可顯示所有地圖，第二次顯示怪物位置，第三次則恢復正常
PONCE	將血補滿
SHAZAM	切換武器強度
MASSARCE	瞬間殺死關卡內的所有怪物
TICKER	顯示目前畫面的更新速度。
ENGAGExy	跳關功能，其中x為大關代號，y為小關代號
COCKADOODLEDOO	將自己變成雞來對付敵人

PS 若以上密碼無法正常運作，請在前面加上RAV試試看，例如用RAVQUICKEN代替QUICKEN。





超擬真 足球爭霸

此遊戲發行時，世界盃足球正風行，受到這一波風潮的我，二話不說，當場買下了。

載入硬碟後，立刻開始進行遊戲，在玩過二、三次之後，發現它真的還不錯，曾經參加過 94 年世界盃足球的隊伍，一個也不少，還另外多加了幾隊，讓我們有更多的選擇，價格也很公道，才四百元，音樂和音效做得也還可以，不會太單調。

好了，好話已說盡，該來吐苦水了。首先，就是系統問題，只要你的電腦上，有使用 EMM386 的話，在你選擇開始比賽之後，電腦螢幕上，會出現錯誤的訊息，接下來就是重開機了，這時候你只好做一張開機片或是拿掉 EMM386 了，再來就是當你要觀看球員資料時，就會看到一堆密密麻麻的數字資料，害我差點以為買到了美式足球，另外在進行球賽時，在上角的監看系統實在是一大敗筆，每個人物都用一個正方形表示，用兩種不同的顏色來區分敵我，真是夠簡陋的，最起碼也應該把球在那裡、我現在控制的是誰表現出來，它連這點都沒做到，真是令人失望。

除了上面的缺點外，還有最要命的地方─當機，不曉得是我的電腦爛掉，還是遊戲本身的問題，我幾乎是每玩必當，機率是 90%，有夠可怕，不知有哪位能人異士，能改善這種現象，請來函告知，拜託！

▲□□□／周維宣

軒轅劍外傳 楓之舞

自從某年某月知道軒轅劍Ⅱ要出外傳時，就早也等，晚也等，終於還是被我等到，但是很奇怪，這麼有名的遊戲居然還有電腦店沒賣，實在是太×△#☆…

當然，大宇做的果然沒話說，不論是畫面、音樂，都堪稱一流，尤其是奇術，更是不知比軒Ⅱ好多少，裡面最偉的奇術畫面則是輔子徹的煩火令法，只能用四個字形容：「嘆為觀止」。而且楓之舞還多了許多軒Ⅱ所沒有的，像是可裝備怪物，或是一些配備物到某個地步會變成另一項寶物等……。但是楓之舞也有一點小缺點，在進入戰車第二層時，無法再下去，如果在人想再到戰車一次，那不是無路可走？是劇情太短，像在軒Ⅱ，筆者破台時等級大約五〇，而楓之舞破台時等級才四〇出頭，而且所遇到的敵人等級全在四〇以下，而且最後的敵人鬱黍子好像是「打」假的一樣，實在是沒什麼難度。

總之，那些都是小缺點，大體看來，楓之舞是個非常不錯的 GAME，雖者最後有點小疑問，如果拿到虛中仙的油時，把他用煉妖術煉掉，不知還可不可以破台？

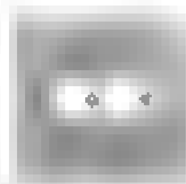
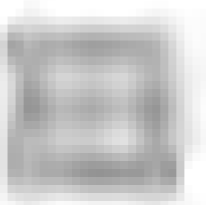
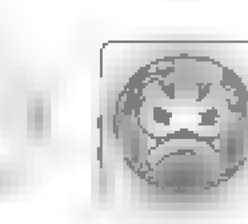
▲□□□／徐安邦

八女神物語

在遊戲未出來以前，在雜誌上看到了本遊戲，便一心一意的把她給訂下來了，到了遊戲出來，便快馬加鞭的買了下來，趕緊載入遊戲，誰知一進入遊戲便有一種被欺騙的感覺，速度太慢，在主角的經驗值到達 51 級時，只要進入升級畫面就會當機。

不過倒還有些地方是值得表揚的，例如玩家只要看圖形就可知道該物品為誰的，開場的音樂，細緻的美工，屏棄不好的不說，這一套遊戲還是值得一玩的。

▲□□□／I.I.R



鋼鐵雄師

又是一個好遊戲，真如其名「鋼鐵雄師」。真虧國內代理公司們幫忙，現在國外一些不錯的模擬遊戲台灣也能很快上市，天上飛的、地上跑的、海裏游的，令人眼花撩亂。

駕駛裝甲車並沒有想像中的難，操作介面幾乎和大海戰一樣（雖然是不同公司設計），所以像我們這些三軍特種部隊的老手大都可立刻上手。一下子活躍於波斯灣，接著又出現在阿富汗，世界各大戰場都留下了我的足跡，夠帥吧！尤其駕駛的不只 M1，連 M2 布萊德雷、 T 80 BMP 都出籠了。坦克殺手 AH 64 APACHE、MI 24 不甘寂寞也參一腳，在遊戲中它們可猛得很，稍一不留神就得跟你的愛車說 ByeBye。

這個遊戲倒是有不少的特點，例如任務編輯提供自行設計任務，可連絡直升機及炮兵進行 3D 作戰（不過炮兵好像沒什麼作用）。模擬度蠻高的，不管是座艙及外部地形景觀也都很逼真，坦克甚至會隨著地形的起伏使畫面震動（不過還不至於暈車啦！）。唉！唯一可惜的就是還未曾聽到音效，只聽到音樂。音效卡設定一直找不出問題，為此還特地翻出前幾期的軟體世界，沒想到軟世的作者還直呼音效、語音不錯。天呀！為什麼我就是聽不到，到底是哪裏出錯？撇開這個不談，其實鋼鐵雄師還有一些小缺點，可供攻擊的目標種類太少。真正的戰爭中哪有老是打打燃料槽、 M1 、 T-80 ，應該有更多種類的裝甲車輛及武器設備。俄製車輛有一個特點－駕駛艙內部太過於陰暗，造成排牆看不太清楚，很容易打錯牆。

我已經玩過不少軟世的軟體，除海空都碰過，就是相關於裝甲車類的模擬遊戲似乎未曾聽過，反倒是松崗的手腳動得快，希望軟世更加努力（畢竟更多的公司競爭，消費者能有更多更好的遊戲）。祝各位玩家們 Happy New Year!!

▲ /野人

鹿鼎記

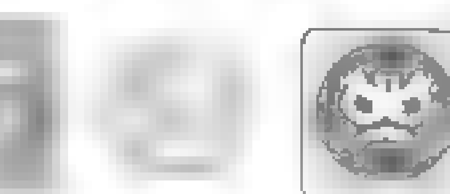
自從雜誌刊出鹿鼎記要出片的消息後，出片時間一直延……到十一月二十日才正式出片，害我痴痴的等了這麼久，該死的製作單……啊 [illegible]，請別誤會喔！

言歸正傳，鹿鼎記雖然有小說做背景，但是在製作方面毫不馬虎，人物的一舉一動，角色的動作等等都可以看出製作單位在此方面的用心良苦。

談到音效，可以說是製作單位很成功的地方，拿在莊家莊那首音樂來說好了，這首帶著恐怖又有點哀怨的音樂，實在令人拍案叫絕，而在武功方面，雖然動畫做得非常成功，但奇怪的是，第二位施展武功的聲音有時會和第一位一樣。譬如學完 [illegible]「萬獸奔林」後，緊接著 [illegible]「各地搶」，聲音居然一模一樣，這可能是此遊戲最大的敗筆。

大致上來說，這是個很不錯的遊戲，但因劇情頗長，所以只能玩到救出老皇帝下五台山而已，實感遺憾，但聽說將來要出續集，使我雀躍不已，希望二代有更好，更完美的水準。

▲ /周鴻仁



無限的儲存空間
盡在Fujitsu HDD
日本製 No.1

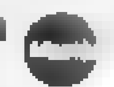
Fujitsu

Fujitsu

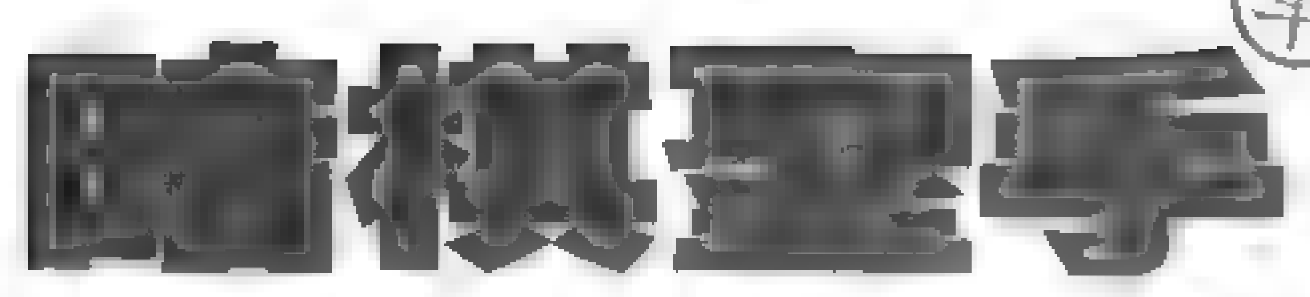
型號	M2684
容量	530MB
傳輸介面	SCSI2 E IDE
存取時間	12ms
轉速	4 500rpm
資料傳輸率	10MB'S 11 1MB S
緩衝區	256KB

	M2694
	1 08GB
傳輸介面	F SCS 2
存取時間	10ms
轉速	5 400rpm
資料傳輸率	10MB S
緩衝區	512K

一顆也賣・全省送貨・歡迎來電



FUJITSU 總經銷
德鍍股份有限公司
AACOM CORPORATION

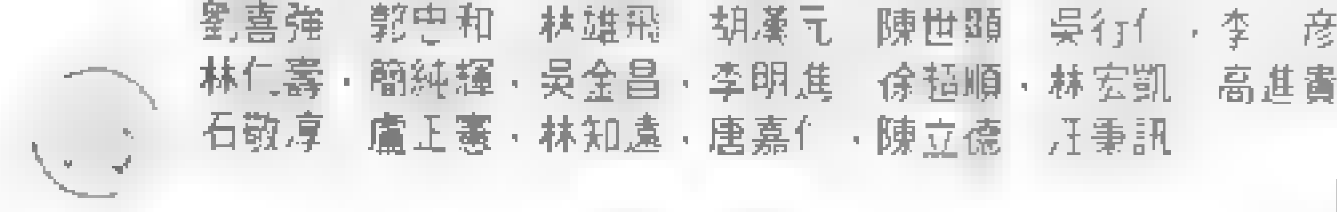


摸彩活動　中獎名單

在這個有點冷又不會太冷的日子，面對著近二千張的摸彩卡，要抽出一百位中獎者可發費了半天的時間。恭喜中獎者，您可謂是"集一千寵愛於一身"。我們將免費贈送一套"三國演義II -CD版"給您。

中獎名單如下：

顏　桐，周裕展，王俊永，劉紹霖，張皓銘，黃建富，陳婉華，
黃　偉，劉俊毅，林鈴芬，潘錫欽，張奇斌，王建文，吳忠建，
趙玉堂，劉延斌，林俊濠，吳季蓉，楊維倫，陳勇昌，楊志鴻，
莊明德，陳長亨　劉嘉哲，林保萱　陳全福，張志光，李建和
蔡子仁，陳銘原　辜王如，蔡仲陽，楊伯嵩，林煒馮，吳基福，
鄭偉仁，張日青，陳騰輝，陳宇城，劉晉豪，莊峻超，黃森源，
陳彥璋，劉育東，李信宏　劉守益　黃元札，林建良，葉政億，
陳建霖，林金山，黃首明，魏天心，范曉陽，莊凱安，曾對基
徐東宏，蔡政傑，洪正仲，王俊杰，趙盛發　蔣明詠，潘建忠
張耀仁，陳盛煌，鄭吉志，鄭萬福，李煥和，黃証雄，張政勳
錢一政，郭高郎，徐善祥，沈思原，吳明勝，羅兆青，莘元程
陳永順，許俊誠，蔡惠珍　林文鼎，鄧淑玲，林榮韋，陳雷震
曾朝舜，鄭志君，楊順豪，張文雄，王敏隆　蕭乾和，謝蕙宜
蔡青水，陸吉昆，簡文成　邱玉貞　鄭永同，黃耀宁　林永福
余冠任，鍾典俊，陳森文，陳千田，黃英哲　張雪芬，楊念舜
溫柏齡，羅柏賢，莊青菁，鍾石慶，陳佳雄，許永凌，潘春牧，
鍾政利，陳圭立，陳匿偵　郭秋靈　陳尚彰，黃楨豐，鄭韓鑫
徐培敦，高志宏，許進忠，楊永春，楊永晴，李婉茹，蔡宗男
吳玲桂，吳政麟，吳莉菁，李立孝，黃駿愉，陳詠銓　吳黎暉
沈芳儒，郭聰志　李良輝　潘青昇　葉坤修，張世強　潘銘豐
潘偉和，陳信竽　徐忠平　康鵬程　施振良，林斯賢　吳明順
沈盛福，林逸如，蕭枝靈，梁乾振，周明政，鄧政軍　林明桂，
王乾華，黃玫智　洪國鎮，吳敏誠，廖運朗，黃信文　林坤輝
高敬維　徐啓瑋　魏齊賢　李威震　蘇萱荏，洪譽政　吳祈全
李　霖　陳彥瑋，紀青昀，方子偉　吳嘉哲，劉承浩，蔡愉西
林春貞，王宗曜，蔣英強　謝明芬　黃莉瑜，楊淑珠　李健宏
呂美琇，李樹均，吳玫吝　方英才　陳順常，呂俊讓，王明忠，
趙美慧　林辰億，楊上君　李亞丰　卓錦鵬，方聖鴻，孫勵禎，
郭翔原，徐增男，黃文璨　阮文川，廖培安　郁肇尹，張保仁
楊佩鈴，葉健屏，葉金璟　馬宜熙　石豐鳴，簡耀銘，趙彬羽，
陳希鳴，藍勝雄，楊偉存　周百齡　顏子和，高博文，吳守敬，
洪錦殊，謝瑋賢，朱啓盛　張耀權，李春雨　嚴明德　周耀揚，
金頌明　李珊泥　陳子亮　黃牧雨，鄭台生　顏智譽　王錦豐，
李宗哲，謝舜榮，廖郡宏，邱尚禮，羅福Ｉ　吳逸萍，吳順斌
王長原，杜文建，鄭婷么　曾立謙，魏全昌，周春閔，蔡耀州，
王俊裕　郭定文，謝　福　廖文現，趙敦仁，林俊南　許士強，
張金德　何秀晴，楊鴻文　彭偉國，陳雲忠，林啓輝　李奇維，
賴芳靜，蘇永昌，王世傑　施業輝　林永進，鄭世傑　張啓雍
劉隆銘　郭安東，李如全　周光松，李兆仁，胡天建，許天盛
張偉民，詹定坤，邱文樹　賴明悅，孫明哲，劉志銘，朱永昌
劉喜強　郭忠和　林雄飛　胡漢元　陳世顯　吳行仁，李　彥
林仁壽，簡純輝，吳金昌，李明進　徐韜順，林宏凱　高進貴
石敬淳　盧正憲，林知遠，唐嘉仁，陳立德　汪秉訊



步步生機、步步危機

智育遊戲新風貌

1995年2月份電腦育樂展　地點：世貿中心　攤位號碼：418.517

熊貓軟體股份有限公司

ZEPHYR

CD-ROM

人爲財死，鳥爲食亡！

未來地球的資源極有限，各大企業為了一年探勘權掀起了戰爭，
發展不同武裝配備的戰鬥飛車代表其公司進行一場掠奪大賽！
而你剛好是這場拼時間、搶空間比賽的超級駕駛員！

３Ｄ立體和高速度的震撼感！
帶你穿梭在各星球間，閃躲其他的飛車高手，並展開破壞性的射擊！
誰獲得的積分高，就有權踢走其他企業，獨享一切！

各式不同的飛行器選擇和支援Ｍｏｄｅｍ、立體頭盔的功能，
使你為遊戲瘋狂再瘋狂！

戰鬥飛車

NEW WORLD COMPUTING, INC.

軟體世界

SOFTWORLD 智冠科技有限公司 代理製作發行

燃燒的野球IV

您心中最完美的棒球遊戲！
２８隊大聯盟隊伍！７００多位真人球員上場！
詳細的隊員資料和投打記錄，身為棒球迷，怎能不玩？

PLAYERS

HARDBALL 4

球員完全由真人掃描入鏡，投打俐落，動作流暢
單場比賽，聯盟賽，還有令人屏息的全壘打比賽
強調投打畫面及指定投球，打擊策略等種種細節
球場畫面更真實，球擊出之落點和彩影效果十足
著名播報員帶動全場氣氛，您可以使用連線對抗

智冠科技有限公司 代理製作發行 *SOFTWORLD*

（豪華版）

SUPER VGA畫面，

本CD片包括

CD-ROM

最有勁的足球！最過癮的推拉衝勢撞踢！

野獸足球的唯一規則就是--沒有規則！

BRUTAL FOOTBALL

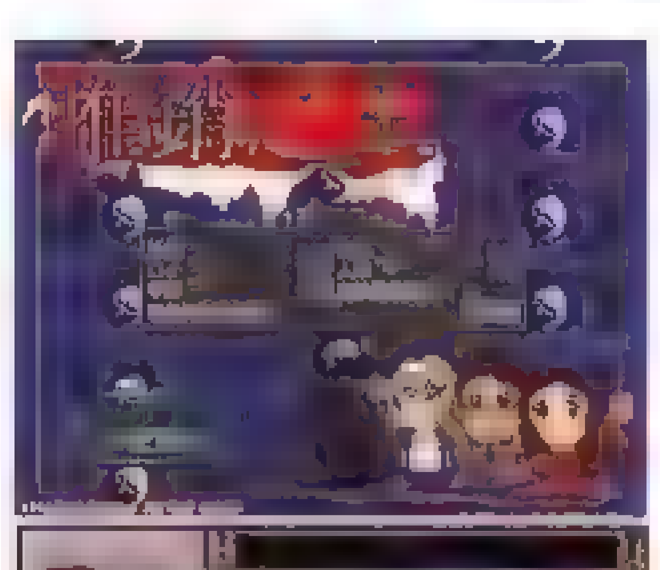
MILLENNIUM

軟體世界
智冠科技有限公司
代理製作發行

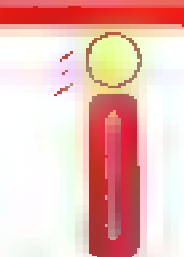
繼美少女夢工場2之後
精訊移植的第一款9801動作遊戲
突擊！
美少女
為了拯救妖精界的危機，三位妙齡的少女挺身而出，她們在面對邪惡魔導士的徒眾時，該如何找尋失落的魔法陣，並與之對抗？
三位各具不同攻擊特色的美少女任你選擇。
隱藏於各處的十八種特殊物品，協助你過關斬將。
全部十關，由各具特色的首領把關。
操作支援鍵盤和搖桿，音效支援聲霸卡。
對應 640×480 VGA 高解析度。
中文化發行
精訊資訊

光明戰史
現正好評搶購中
高頂級戰略挑戰！
精訊資訊

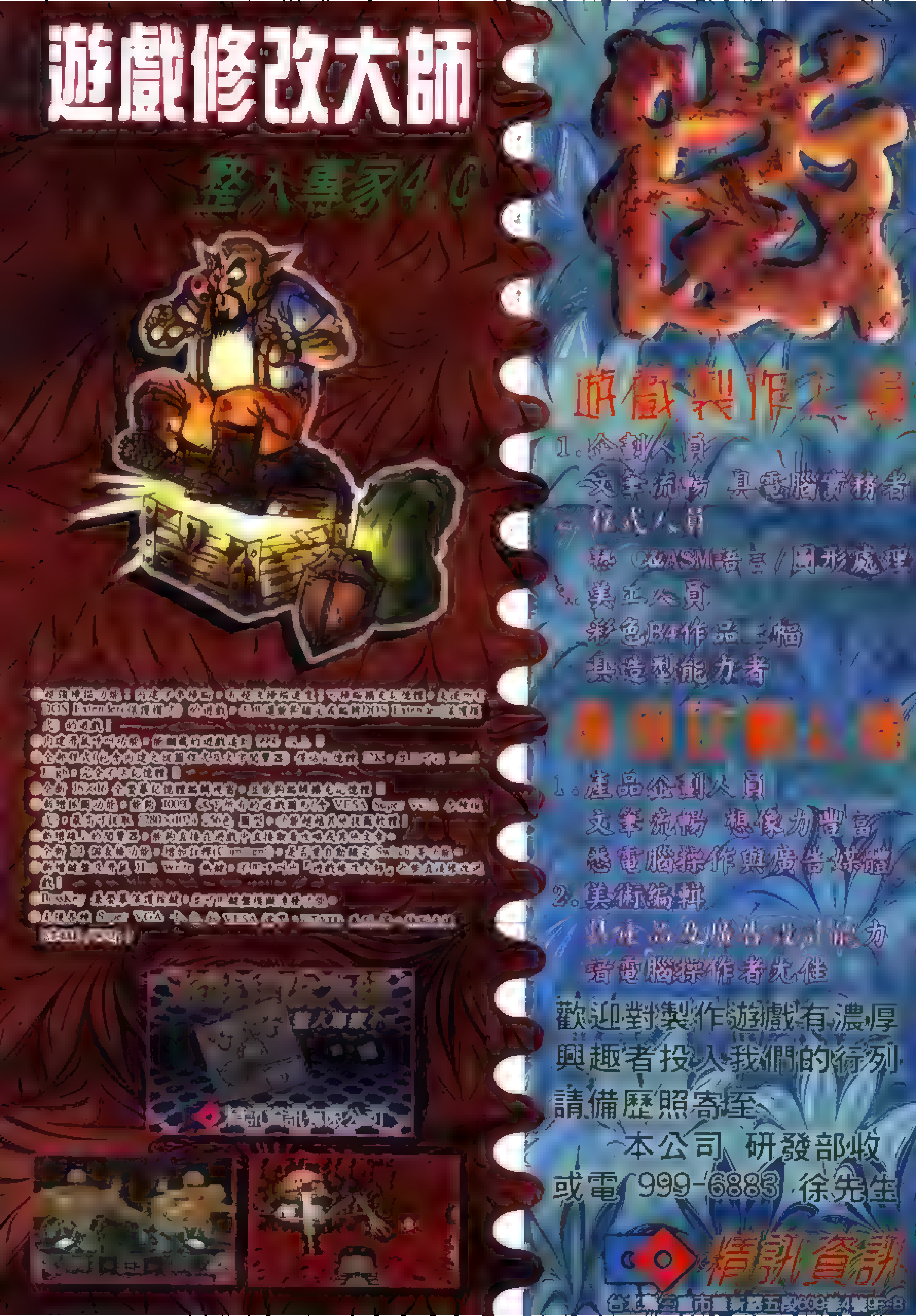
KING OF SALES



- 全中文化推銷員策略遊戲
- 640x480高解像顯示，畫面精緻華麗
- 100個推銷對像，各人有自己獨特性格
- 數十種貨品可供推銷，配合市場供求變化
- 可同時四人進行遊戲，亦可選擇對手數目
- 全滑鼠控制，操作簡易
- 十數首背境音樂，首首悅耳動[illegible]
- 首創屬性互動系統(IAS)，加強策略成份，使遊戲多姿多彩
- 數百題有趣問題，包括常識、娛樂、體育等，享受另一番遊戲[illegible]
- 共有80套衣服可供推銷員轉換
- 40多種爆笑事件，加上專業音效配音，保証令您開懷大笑



勁一番



遊戲修改大師
整人專家4.0
精訊資訊公司
遊戲製作
1.企劃人員
文筆流暢 具電腦實務者
美工人員
彩色B4作品三幅
具造型能力者
1.產品企劃人員
文筆流暢 想像力豐富
熟電腦操作與廣告媒體
2.美術編輯
有電腦操作者尤佳
歡迎對製作遊戲有濃厚
興趣者投入我們的行列
請備履歷照寄至
本公司 研發部收
或電 999-6883 徐先生
精訊資訊

最帥的戰鬥機空戰模擬遊戲

超級天碟

正式降落台灣！

★ 預先體會中華民國未來新型戰機的魅力，瀟灑地翱翔於藍天之際。

★ 收集了Falcon F-16捍衛雄鷹主程式、戰虎行動、米格29以及F A-18大黃蜂等空戰任務 讓您一次設個痛快！

★ 光碟內再送一套Art Of The Kill戰機飛行實況錄影教學課程，您不必進入空軍官校也可一償宿願！

★ 包裝內附六本全中文飛行手冊與操作指引、四張精美彩色地圖 豐富詳盡的內容，絕對不縮水！

★ 透過數據機或網路 可自組民主陣營或共產陣營 更可多人捉對廝殺。

建議售價：**1500**元

● F-16捍衛雄鷹3.05
立即升空搁戲！刺激快感，就是你！

● 米格29支點戰鬥機1.04
西方飛行員的夢魘

● F18大黃蜂海軍攻擊機1.02
高性能飛行模擬機種

● 戰虎行動1.2
展現F-16戰隼的驚人火力

● ART OF THK KILL
詳盡的飛行訓練錄影課程

歡迎利用郵撥，可享九折優惠 郵撥帳號：0706767-7 戶名：第三波文化事業(股)公司

第三波文化事業股份有限公司

FIGHTER
WING
TM
Merit Studios
GEMSOFT CORP.

KOEI
信長之野望
霸王傳
中文版
第三波文化事業股份有限公司

本廣告所提及之產品及商標名稱皆屬各該公司所有

超時空戰將

一部完全未來式的動作射擊冒險光碟遊戲

£100,000

MARKETING SPEND

極度引人遐想的頂級科幻傳奇故事

遊戲進行自動難度調整升級

400萬台幣大製作

全球同步發行

CHAOS CONTROL

軟體世界

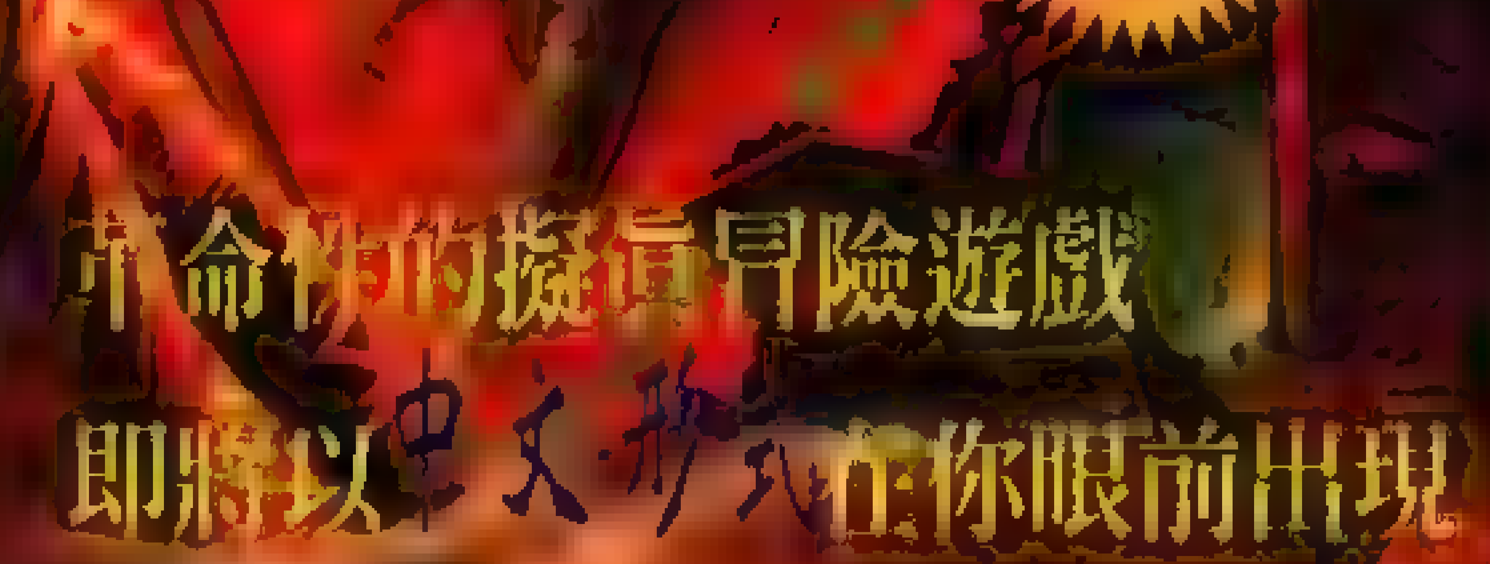
代理發行

智冠科技有限公司

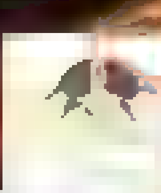
鬼屋魔影

ALONE IN THE DARK 3

英文版限量
3月中旬
優先上市



智冠科技有限公司



軟體世界
代理發行

© 1994, 1995 Infogrames / I-Motion, Inc.
Alone in the Dark is a trademark of Infogrames and I-Motion, Inc.

魔法飛毯 市場調查
只售$1,234元
當你被告知魔法飛毯限量進口時，你還在等什麼呢?
智冠科技
原版光碟產品
建議售價 1,234
Magic Carpet
魔法飛毯 CD版
智冠科技
軟體世界
代理發行

模擬城市2000之摩登都會

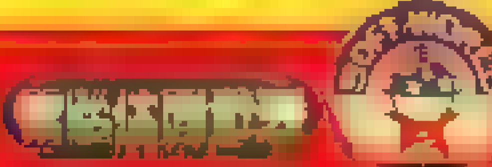
從現在開始，模擬城市的發展方向、各類建築物造型的選定及創造，全部由您一個人一把抓一把放，沒有任何市民抱怨，不必來個市長……讓市長的權力晉級到最高境界，都市城市完全依您個人的……創造您心目中的．．．希望城市、亞太營運中心、世界第一……

亞太營運中心．．．．
境外轉運中心．．．．

一切都在摩登都會掌握中

直接由列表機印出所設計城市
超過100個未來全新風格獨特的建築物造型
可自由拼裝、創造建築物新穎造型，獨享未來

注意：本軟體必須與模擬城市2000共同安裝使用，無法單獨操作



軟體世界

智冠科技有限公司

© 1994, 1995 SimBusiness. All rights reserved.
SimCity 2000 and Maxis are registered trademarks of SimBusiness. All other trademarks or registered trademarks are the properties of their respective owners.

標會高手

「標會」是一種最佳的理財方法，也是賺錢的好法寶

如何成為「標會專家」，並具備正確標會觀念，

就讓「標會高手」來教您如何"運用金錢"與"活躍在各會中"。

產品功能：

・分別註明為會「內標」或「外標」之記錄

・可隨時作資料之新增、修改、刪除等功能

分析與預測得標資料

定價：$880元

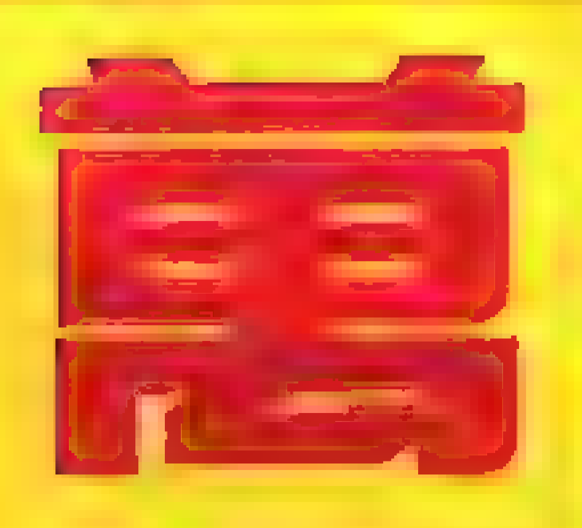
產品特色：

製作研發：亞資科技股份有限公司

地　　址：高市三民區民壯路

代理發行：智冠科技有限公司

地　　址：高市三民區民壯路



中文互動

教學

◆ 英、日、國字母

◆ 數學減法練習

◆ 拼圖遊戲

產品特色

1 培養對畫畫的興趣與色彩學的認識

2 中文語音教學，發音清楚，最佳的教學軟體

3 訓練中、日、英三國語言正確的字母發音與筆順的寫法

4 從益智遊戲中，培養想像力與聽力、組合力、記憶力等多方面的反應訓練

5 從時間的[illegible]減法數學中，訓練對數字的概念。

6 採互動式與滑鼠的操作方式讓使用者更易學習。

7 全部採用動畫式的教學畫面內容趣味生動活潑，提昇孩童的學習樂趣。

8 創意訓練中，培養審美學與創造力。

產品功能介紹

趣味學習篇	拼圖遊戲篇	國際字母篇	撲克牌記憶篇
1 認識英文字母。 2 認識鍵盤的字母位置。 3 認識台灣與中國大陸的地理位置。 4 地理位置辨識測驗。 5 著色繪畫板 4 選景 將整幅圖案選取 6 [illegible] 的圖案。 7 認識時鐘 [illegible] 與數字的觀念。 8 [illegible] 娃娃造型。	1 [illegible] 2 [illegible] 3 [illegible] 4 [illegible] 5 [illegible]	1 [illegible] 練習遊戲。 2 [illegible] 練習。 4 [illegible] 練習。 5 [illegible] 6 [illegible] 7 數字順序排列遊戲。	1 [illegible] 2 [illegible] 3 可設定人數玩法：1人、2人或與電腦挑戰。 4 設定撲克牌張數：分8、16、24張牌等選擇。 5 [illegible] 6 計時器：記錄此單元遊戲所花費的時間。 排行榜：可登錄榜上排行的成績紀錄。

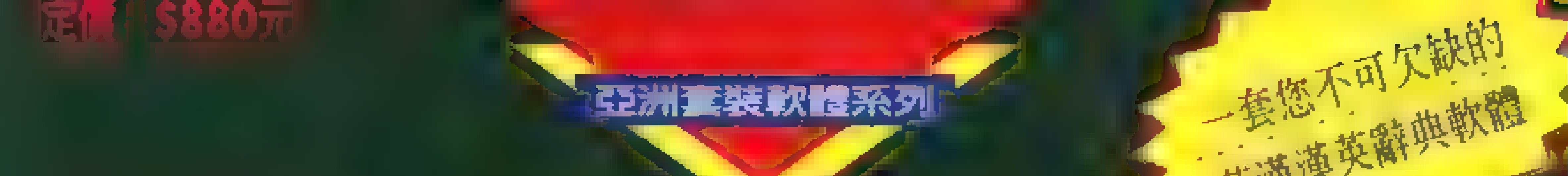
製作研發　亞資科技股份有限公司
電　　話　(07)385 3423

代理發行　[illegible]科技有限公司
地　　址　高雄市　民族路6號
業務專線　[illegible]

購買方法

1 歡迎至全省軟體世界專櫃經銷商、金石堂書局、萬客隆、大學等賣場購買。

2 可利用劃撥帳號 41081300、劃撥帳戶：亞資科技股份有限公司



一套您不可欠缺的英漢漢英辭典軟體

辭典高手

THE BEST OF DICTIONARY

《題庫測驗、英漢漢英雙向查詢、常駐功能》

產品特色：

1.題庫測驗提供多種形式的測驗題型與測驗功能供自行選擇

2.題庫範圍廣適合國中、高中、托福及GRE使用

3.10萬字的英漢字典及7萬字的漢英字典之雙向查詢

4.建立題庫索引檔，使用者亦可自行定義題庫範圍

5.擴充性強可無限制新增字詞

6.有發音功能，是學英文的最佳學習工具

7.不需進入中文系統，就可做多種常駐功能查詢

8.支援滑鼠

功能簡介：

1.題庫測驗 2.建立題庫索引 3.字典查詢功能 4.字典維護功能
5.語音功能 6.新增字詞 7.輔助功能 8.常駐功能

題庫測驗

亞洲軟體

製作研發：亞資科技股份有限公司
地　　址：高雄市三民區民壯路53號
服務專線：(02)760-9468
維修專線：(07)384-8088轉228.229

代理發行：博冠科技有限公司
地　　址：高雄市三民區民壯路63號
訂貨專線：(07)384-8088轉250.251
(04)311-8774
(02)788-9188

購買方法：1.請就近向軟體世界專櫃經銷點購買。
2.可利用劃撥帳號 41081300，劃撥帳戶 亞資科技股份有限公司收

音效驅動程式

多媒體當道，你是否急於瞭解 PC 音效卡晶片的工作原理？
你是否對如何驅動音效卡完全沒有概念？
你是否缺乏合適的、高效率的、合法的驅動程式來搭配你的應用程式？
我們可以給你完整的，詳細的音效卡原理說明。
我們可以給你高效率的、高品質的、合法的音效卡驅動程式。
音效驅動程式一書，及隨附的驅動程式，解決你對音效的需求！

- 書附 FM 驅動程式可播放 DIM 檔 Format 0 、 Format 1 ，自動判斷旋律模式或敲擊模式，支援 Adlib ，聲霸卡所有版本及相容產品。
- 語音驅動程式支援所有 DSP 版本，不管 8 位元或 16 位元，單聲道或多聲道，高速輸出或普通速度輸出。
- 全部以組合語言寫成，程式碼精簡、執行速度快，附程式使用說明，印刷精美，硬式外殼包裝。

了解它、使用它、徹底解決聲音的問題！你的程式不能再沉寂！目前市面買不到，有意洽購的讀者請到郵局劃撥。

劃撥帳號：17072888　收款人：許宗禎　地址：桃園市永康街 35-6 號

也可以辦理匯票寄到上述地址、或電話訂購，更快收到本書。曾訂購 PC GAME 設計基礎者另有優待。

海外地區購訂辦法	價目表（內含郵資）	新訂戶	曾訂購PC GAME設計基礎者
	台灣地區	新台幣： 500 元整	新台幣： 450 元整
	香港、澳門地區	USD : 28	USD : 26
	新加坡、馬來西亞	USD : 30	USD : 28

請到就近商業銀行申購美金支票，指名收款人：Shu Tsung Cheng

寄：35-6 Yung Kang St.Taoyuan，Taiwan，R.O.C Mr.Shu Tsung Cheng

查詢或訂購專線　關　內：TEL&FAX（自動切換）03-3367221

敬告讀者

⊙本刊春節特別號（70、71 合輯）所附之 MEGADISK 光碟係編輯室隨雜誌贈予所有讀者享用之美意，絕無另行販售或酌收製作工本費之說，若有上述情事，無論究屬謠傳或係少數經銷商之個別行為，絕非本刊立場，特此聲明，敬請讀者明察。

軟體世界雜誌社　啓

狂賣

⊙本刊春節特別號銷售熱烈，由於無法再版滿足經銷商之雜誌補貨要求，特此致歉，並感謝本刊所有讀者熱情。

軟體世界雜誌社　啓

SPACE WAR SIMULATION

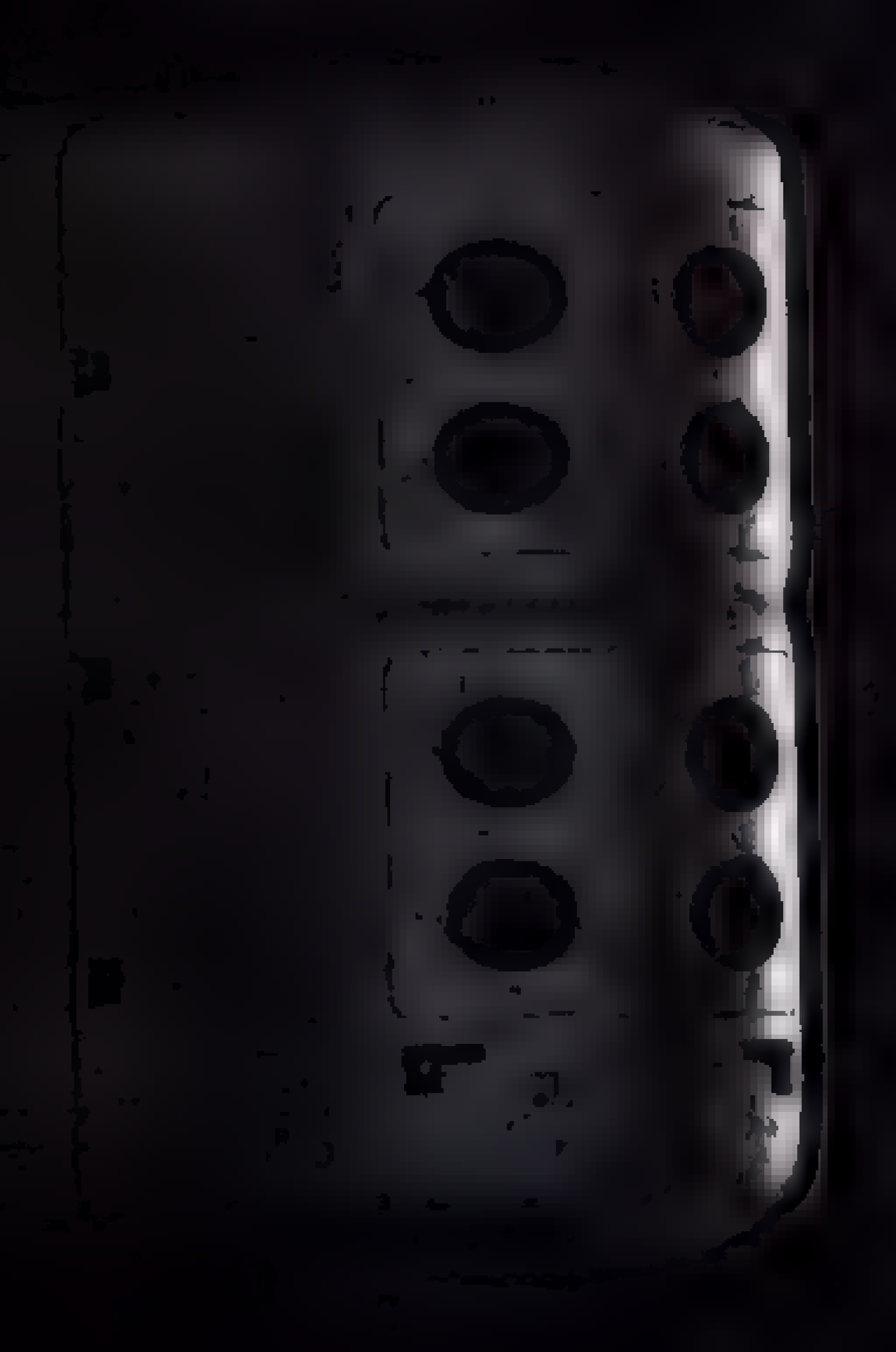
銀河英雄伝説 III SP

系統需求
● IBM PC 286以上及相容機種，建議使用386 SX-16以上機種
● 2MB RAM & EMS 驅動程式
● 硬碟及1.2M軟碟
● DOS 5.0以上作業系統
● VGA顯示系統
● 滑鼠
● 支援Sound Blaster & Pro/MT-32/CM-32/LAPC-1 等音效卡或音源器

美麗的銀河，正在燃燒中！

究竟在何處才能找到沒有被戰火波及的星系？到底在何時才會見到銀河系出現和平的曙光？宇宙曆796年由高登巴姆王朝所支配的銀河帝國與反對專制政治的自由行星同盟，在廣大的宇宙中展開永無休止的戰爭。以32個星系所組成浩瀚無邊的銀河作爲舞臺，以各種戰術、戰略進行變化多端的戰爭。

遠遠超過您所想像的「銀河英雄傳說Ⅱ SP」，是一部引導您進入銀英傳的世界中，以發揮高超的手腕統一宇宙爲最高目的的遊戲。勝利的榮耀究竟會落在誰的身上？是「常勝的天才」萊因哈特？還是「不敗的魔術師」楊威利？請您盡情地拓展自己的野心，讓銀河持續不斷的燃燒吧！



BOTHTEC®

12月全球同步上市

中文版代理發行．生產製造

微波軟體

中和郵政1-4[illegible]號信箱 TEL:886-2-3695077 FAX:3695177

香港代理 CompuMark Software(H.K.) Co. Tel:852-3863864

All companies and product names mentioned are trademarks or registered trademarks of the respective owners.

活潑亮麗的美少女們
將伴您展開一連串
幻夢般的旅程
中文版全新上市！
COBRA MISSION
眼鏡蛇任務
熱情開發中！
DRAGON KNIGHT
龍騎士 III
強勁熱賣中！
METAL & LACE
THE BATTLE OF THE ROBO BABES
機甲之夢
請至全省及香港地區電腦門市、書局指名選購，或電洽本公司，部份遊戲不適合 18 歲以下玩者！各式遊戲精品即將引爆上市
微波軟體
MEGATECH

全省各大書局、7有售

橘色的初戀

劉婉菁寫真輯

002

FABY

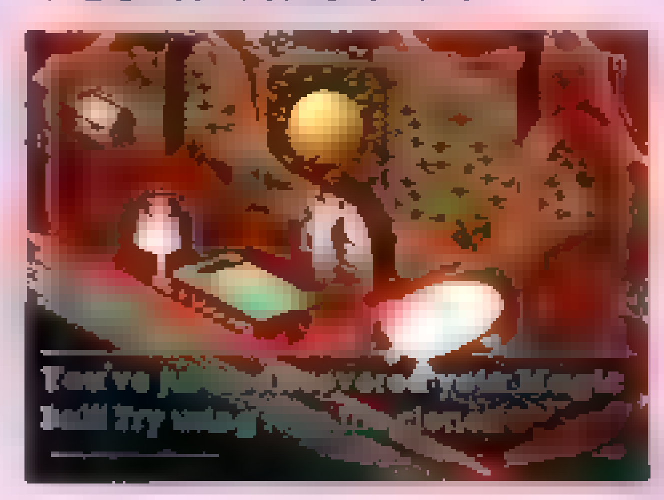
/俞伯翰

雙子星傳奇

Relentless Twinsen's Adventure

在筆者的日夜期盼之下，「雙子星傳奇」（Relentless Twinsen's Adventure，原譯爲小哥大歷險記）終於推出了！這個類似鬼屋魔影玩法的遊戲，當去年十月試玩版推出時便以精緻的畫面及可愛的主角深深吸引著筆者。筆者本身相當喜歡鬼屋魔影系列，而雙子星傳奇除了玩法類似鬼屋魔影之外，連遊戲本身的企劃人員也確實製作過鬼屋魔影，關於這一點 EA 還特別把它印在盒子上呢！可見鬼屋魔影的號召力有多大了。

故事主要內容是我們的主角 Twinsen 受到 Goddess Sendell 的託夢拯救被 Dr. Funfrock 統治的星球，以免遭到滅亡的命運。而星球上大部份的人都被控制了，只有少數人能夠協助我們完成神聖的任務。因此可以說是完全身處於敵人的陣地，在這種的惡劣的環境下如何推翻 Dr. Funfrock 及挽救將被毀滅的星球就是各位玩家的任務了。劇情說完了就來談談操作方面吧！雙子星傳奇的操作可以說是相當簡單而好用，只要 Ctrl、Shift、Space 和上下左右鍵就可以完全控制主角的行動了，而總共只有四種行動模式，分別是正常、運動、挑釁及偷偷摸摸四種模式。在正常模式下除了一般的走動之外，還有與其他人交談、探索物品的作用；運動方面則能跑步及跳躍；挑釁當然就是要和人打打殺殺了；最後的偷偷摸摸就是當想要作一些不想讓別人看到時用的。

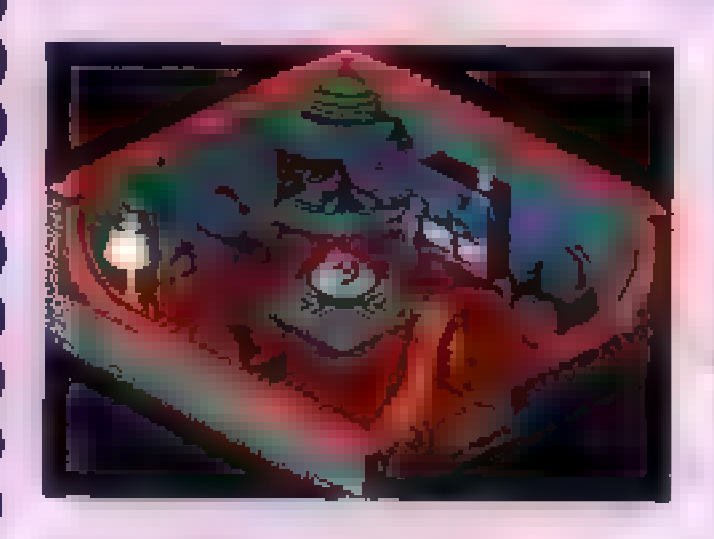


操作上是相當容易上手，只是運動狀態要多多練習一下，否則和別人決鬥快輸想閃溜時，就很容易因爲跑過頭而撞的頭昏眼花，運氣不好時還會被敵人追上毒打一頓。在挑釁的模式下可就是十足的動作遊戲了，按著空白鍵不放，配合著上下左右就可以使出左鉤拳、右鉤拳或者是踢腿，被毆打的對手也會做出適當的反應，哀嚎聲是一定有的，像是抱著肚子跪倒在地、暈頭轉向當然少不了，碰到弱一點的對手還會被踢個大老遠、翻滾好幾圈。雙子星傳奇的物品欄相當多，而且每一項物品都附有相當詳盡的說明，這樣一來讀者在玩時較能掌握物品的確實用途，而不必使用試物法了。還有物品都大部分都被隱藏在背景中，不太容易一眼就能找出來，要用常常用正常模式去探索，否則會漏掉物品。

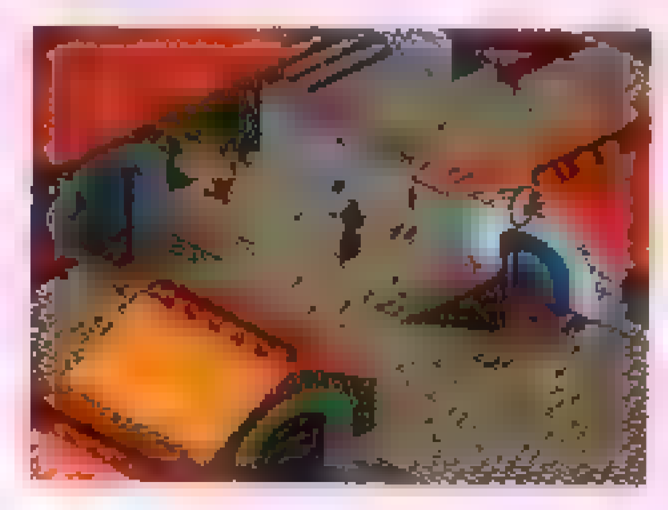
筆者覺得遊戲中民房貼在牆上的告示多了點，幾乎都是相同

的訊息可是卻貼了一大票，怕漏掉重要訊息又不能不看。遊戲中的『閒雜人等』也太冷漠了點，幾乎說不到兩句話，而且大家還都是那兩句呢！某人還因爲遊戲太冷漠而拒玩！這種在冒險、RPG中算是少見的，雖不是重要人物，但多少也會和我們閒聊兩句。不過話說回來這也許是配合劇情，因爲大部分的人都被 Dr Funfrock 所控制住了吧！

在音樂及語音方面，音樂作的相當不錯，也會是當時情況配上合適的音樂。一般的 FM 音效卡一定有支援，不過在支援 MIDI 時就有點奇怪，支援 MT-32 及 Sound Blaster AWE32 卻沒有 General MIDI，和現今的潮流有點不同，不過還好 GM 的卡選 MT-32 聽起來還不會太奇怪；另外光碟還附有數軌 CD Audio，在比較特殊的畫面時便會以 CD



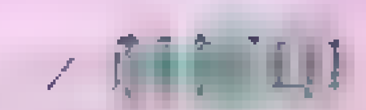
音源代替音效卡上的合成器。語音方面就十分神奇了！眞的很神奇，沒騙你！語音是錄的還不錯，播放時就有點奇怪了，不曉得是不是考慮速度上的問題，語音並不是直接從光碟上讀取，而是要用時再 Copy 到硬碟上，用完時再砍掉，檔案小就算了！結果它還是 5 MB 以上的大檔案。最後受不了，就在設定時設定爲放入硬碟中，它也是在遊戲中才 Copy 至硬碟，只是沒砍掉而已。換句話說，就是並不事先拷到硬碟上，而是等玩到要用時再拷入硬碟中，下次用到相同檔案時就直接去硬碟讀了，所以越玩硬碟容量會越來越少，當你全破時硬碟同時也會被佔掉約40 MB的空間啦！



雙子星傳奇開頭及過場動畫，均以 3D 的方式表現，開頭動畫主角騎乘在龍上從高處往下俯視整個大地，讓人覺得很有空間感。附帶一點我們的主角是相當可愛的，各個過場動畫作的十分生動而且有趣，光看這些動畫就夠本了！遊戲中的人物的小動作，也能適切的表現出來，遊戲中圓滾滾的警衛除了會開槍追打主角之外，還會趁站崗時偷偷打瞌睡，而且睡的還快跌倒了。酒店的小弟還會不斷的向女客人獻殷勤！

雙子星傳奇的謎題不會太刁難，而且又有精緻的畫面配上優美的音樂，是相當值的一玩的一套光碟遊戲。

未來戰警 Noctropolis



一場百餘年前的大地震，引起了劇烈的火山爆發及地殼的大變動，不僅將原有的都市毀滅了，而且還在天空中留下驚人的大量灰塵，以致於在 Noctropolis 市至今天空看起來還經常是灰黑色的，彷彿黑夜般。〝夜都〞乃是因此而得名的。人們在斷垣殘壁上重建起新的 Noctropolis 市。

一談到Noctropolis就不能不提起 DarkSheer，他是這個城市的傳奇英雄，正義的象徵和英勇的鬥士。有關他打擊惡魔犯罪的所有故事已被寫作成一系列連環漫畫書，定期出刊。其暢銷之程度大概只有〝軟體世界〞可與之較勁。但近來卻傳出令所有人驚訝的消息：DarkSheer 即將退隱了！留下沒有人保護的 Noctropolis 市民，邪惡勢力也將其魔爪再次的伸向Noctropolis來。不禁令市民感到憂心忡忡，也讓 DarkSheer 的女友兼伙伴 Stilet-

而你，Peter Gray，曾經是一家小書店勉強度日的窮老闆。在面對一大堆未付清的帳單，稅單，以及老婆寄來的離婚同意書之餘，本已夠淒慘的了！沒想到還有更糟糕的，向來是你最重要精神支柱以及最大賣點的〝DarkSheer連環漫畫〞傳出停止出刊的消息。唉！「眞是屋漏偏逢連夜雨」。當你再次翻閱 DarkSheer 連環畫冊想回味一下時，不知不覺地進入夢鄉…忽然，電視裏的性感女郎化成眞人，慢慢地向你靠近，霎那間，美女又變成吸血鬼向你撲上，正在緊要關頭，你突然被一陣陣的門鈴聲驚醒。雖然只是一場夢，但實在是太過於逼眞了，以致害你嚇出一身汗來。

應門之後才發現，有個寄給

七彩繽目的光碟世界

你的快遞包裹，裏面是一本特別版的 DarkSheer 畫册及兩個紀念幣。在看完畫册及把玩了紀念幣之後，奇妙的事發生了！一道強光將你罩住，當你能再次張開眼睛看清四周時，你已置身在Noctropolis 市裏了。看來，你將經歷一場神秘之旅，連環畫册上的故事就要真實地在你四周發生。你不再是個旁觀者，而是身歷其境的進到書上的環境裏，即將真正地當上新任的 DarkSheer ，成爲夜都遊俠，你的任務是保護 Noctropolis 市免於罪惡的摧殘。

在這個光碟冒險遊戲裏，玩者從扮演書店老闆，再進入書上的情境中而扮演書上的主角DarkSheer，這真是個有趣的想法。遊戲的進行是以主角與其它角色對話來貫穿，換句話說，人物的交談在本遊戲中佔了極重的份量，有時只是兩三次對答，有時卻需要十幾次對答才能結束一次談話。而新的線索，可能是人、事、地、物也往往在正確對話中出現。但每一次對答，玩者可能面對 1 ～ 4 種回話可供選擇。如果出現了新的線索，你可以據此再去詢問他人或前往新出現的地點以便使遊戲任行下去。

DarkSheer 可能遭遇到的敵人主要有六個，他們分別是：①能使喚各種變種植物的 GREENTHUMB 。②喜歡對被害者做恐怖活體實驗的瘋狂醫生 MASTER MACABRE 。③被魔鬼附身的淫蕩女 SUCCUBUS ，會化成吸血鬼。④能在夢境中殺人於無形的 DREALMER ，以及⑤善用魔法凌虐被害者的 TOPHAT 。而以上五個都聽命於⑥神秘的幕後主腦 FLUX ，有關於 FLUX 的一切仍是一個謎。

雖然 DarkSheer 有這麼多對手，不過另一方面，也有代表正義一方的戴斯蒙神父 FATHER DESMOND 等人會提供協助。此外，筆者要透露一個（可能是程式 Bug ）不死的絕招。那就是當主角被吸血鬼咬過之後，生命只剩 8 ： 00 分鐘，可倒數，這個數字會顯示在螢幕的左下方。當時間從 00 ： 01 即將轉成 00 ： 00 時，玩者只消連續按下〞I 〞或〞U 〞鍵數次（十次以上較可靠），那麼當物品欄不再出現時，時間早已又從 08 ： 00 倒數計時了。若非如此，那麼下場當然是〞Game Over〞！

[illegible]的不同是，它的解析度高於一般常用的 320 × 200 ，仍然是 256 色。因此你的電腦若非 VESA 系統，那麼執行本遊戲，前必須先行安裝一個附帶的驅動程式。畫面處理上的另一項特色是，人物交談的動畫是由真人拍攝影片經數位取樣後所得的，最後再疊加在一般的電腦靜畫上。

拜電腦科技之賜，在遊戲中翻閱連環畫册時，螢幕上只先出現圖畫部分，等到玩者將游標移至畫中人物上並按下滑鼠鍵時，文字音樂部分才會陸續顯現，好比是多媒體簡報系統。因此畫面看起來很乾淨，不像紙上的連環畫般充塞著文字而破壞畫面的美觀。

在配樂方面，樂曲的曲風頗似 Gabrial Knight （狩魔獵人）般，聽起來深沈而詭異。值得一提的是，在這片光碟上，除了存有整個遊戲之外，也存有 10 首遊戲中會出現的樂曲，總共長達 21 分鐘。玩者可將本光碟放入一般 CD 音響中，只要選擇 2 到 11 首，即使不玩遊戲時也可欣賞。

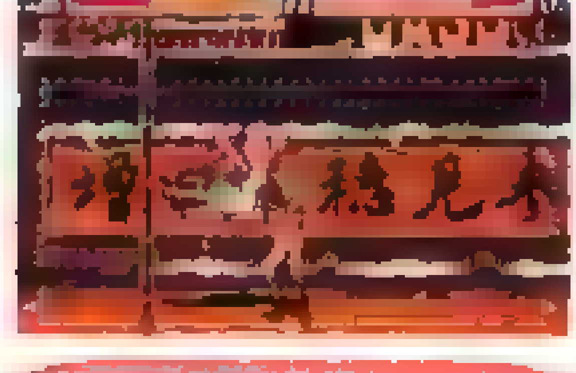
所有遊戲的操控可隨時按下滑鼠右鍵而叫出一個金字塔形的選單，在這金字塔上有各種如 TALK 、 OPEN 、 LOOK 、 USE 、 GOTO …等等冒險遊戲中常使用的指令。滑鼠不需移動太遠即可涵蓋所用的指令。此外，每一指令也都有 HOT KEY ，因此相當容易使用。

Noctropolis 是個謎題豐富，需要你仔細思考、敏銳判斷的遊戲，值得愛動腦筋的你努力一試。畫面精製，遊戲程式及音樂收錄在同一片 CD 上，更增添其收藏價值。

98精品店

☆圖·文：GRX☆

本期精彩內容



カスタムメイト

大家好！
在讀者們的熱心支持下，98店終於擴充店面了！

ㄋㄟ，鈴鈴
這真是個好消息吧!!
咱!!

嘻嘻！那還用說嗎！
碰

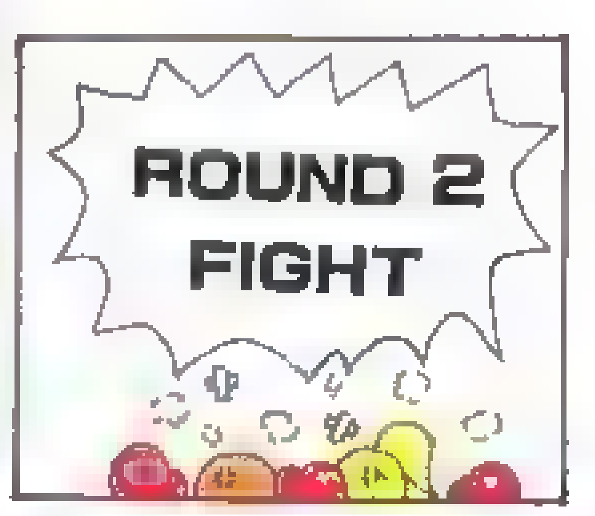
咚～

鏘～

ROUND 1
FIGHT
碰，碰

噹

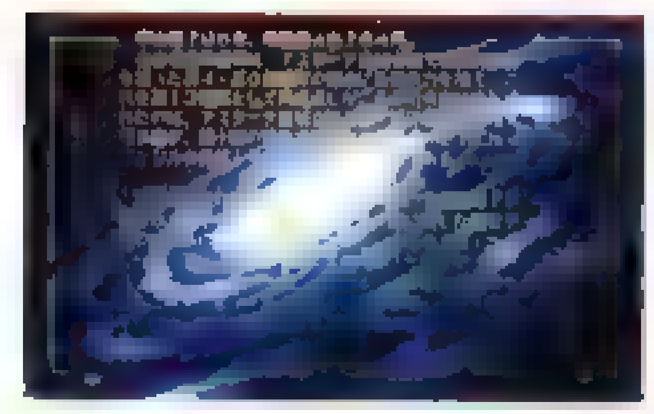
對不起請讀者們接著欣賞店長爲大家所準備的精品遊戲。
很精彩的哦!

噹～

ROUND 2
FIGHT

98精品店

銀河英雄傳說四代

●所須配備：NEC PC-9801 VX/UX 以下　●HDD：必備
●滑鼠：必備　●音源：FM/MID 音源



▲遊戲開始時的故事介紹。

嗨，大家好！我是店長GRX，歡迎再度光臨 98 精品店。這次首先要為大家介紹的是一款讓人期待已久的名 GAME—銀河英雄傳說四代（以下簡稱銀英 4）。

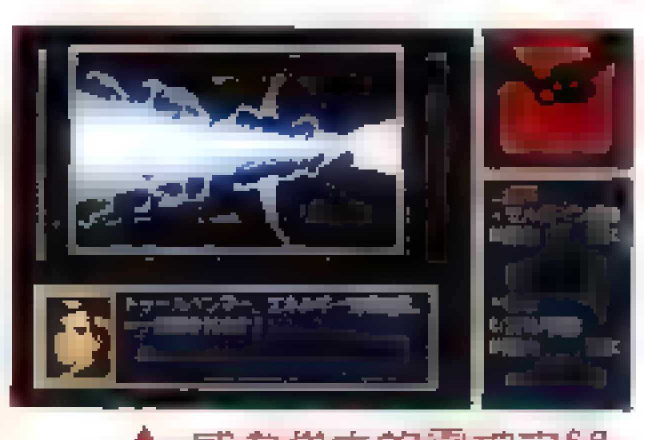
▲遊戲主畫面。

▲分類詳細的個人資料畫面。

話說由 BOTHTEC 所推出的銀英傳系列遊戲，在日本一向都有相當不錯的評價。而目前國內也有公司將其三代改版成中文版發行上市，讓國內玩家亦能一睹其風采。不過，這次銀英四代在結構上和三代可說有不少的差異，包括戰略，戰術等部份，都有明顯的改變。舉例來說，這次玩家可以在同盟或帝國中，任意挑選一個角色來玩。從最高位的元首宰相到名不見經傳的小將領都可。當然，什麼職位做什麼事。如果您是艦隊總司令官，那你就可以指揮全部的艦隊。否則，你就是只個聽令行事的將官罷了。不過，雖然你只能接上級的指示行動，但是你也可以提案給上級參考。而且等你立了戰功國家自然就會升你官。到時候就是你下命令給屬下了。

▶專門占領要塞用的雷鳴騎士團。

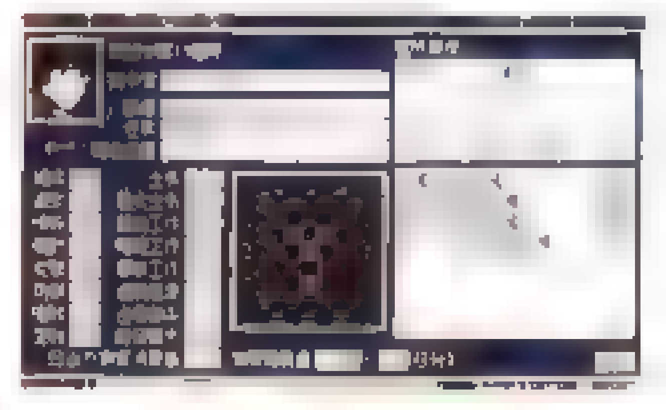
▲這是第四代特有的快速戰鬥畫面。



▲威力強大的雷神之鎚（要塞砲）。

由於加入了類似 RPG 的升級模式，使的銀英 4 玩起來給人相當不錯感覺。不過有一點讓人不得不提一下，那就是這次銀英 4 對硬體的需求相當嚴苛。除了硬碟專用外，你還必須在 486 的主機下才能獲得比較理想的執行速度。

最後，店長仍是要重複以前講過的一句話。不論你是不是銀河英雄傳說的忠實迷，這著實是個您不可錯過的好 GAME。



▲艦隊編成畫面。

▲終於獲得「最後的勝利」！

科學忍者隊

●所須配備：NEC PC 9801 VM/ UV 以下　●HDD：支援
●滑鼠：支援　●音源：FM 音源

嘻嘻，接下來要爲大家介紹的這個遊戲可說是蠻有意思的喔。相信有一些眼尖的老玩家已經看出來了吧？沒錯，這正是個由老古董卡通所改編過來的遊戲。它的名字就叫一科學忍者隊！

▶遊戲開始之選單畫面。

▼飛俠們的座機。

▲哈！哈！多令人懷念的一幕。

▲AVG 式的對話畫面

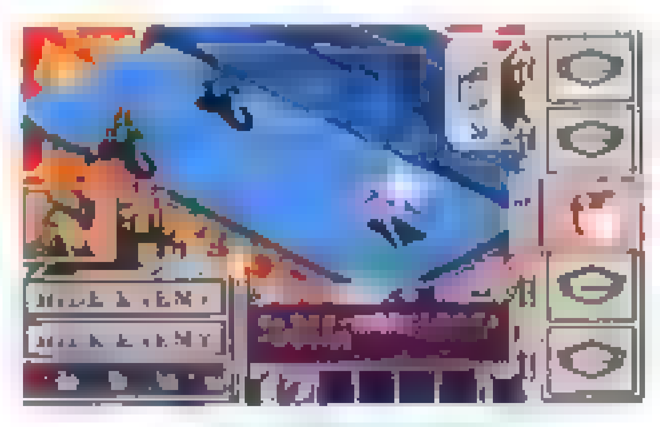
▲惡魔黨的機械怪獸。

▲戰鬥畫面之一。

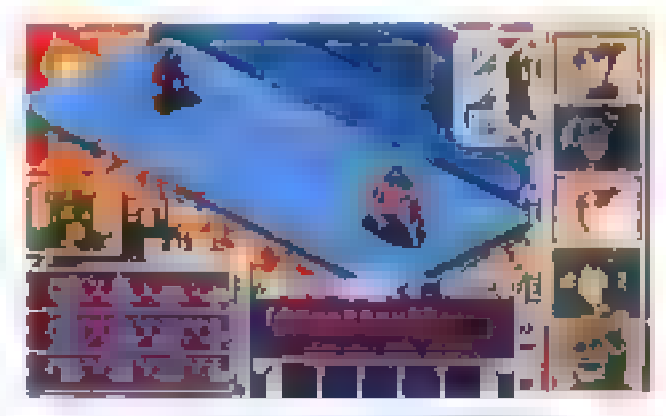
不過說實在的，國內的玩家較熟悉的應該是"科學小飛俠"這個名字吧。回想這部卡通十幾年前在國內播映的時候，可真不知迷死多少小孩啊（包括店長在內）。唉，只是這些當年看小飛俠長大的小鬼頭丸子，現在可能都已是骨灰級的玩家了。

在遊戲類型上科學忍者隊可說是屬於 AVG 和戰略的混合體，它有著 AVG 式的選單畫面及戰略遊戲似的戰鬥畫面。而就移植度來說的話，不論在圖形上或劇情上都可說是做的相當不錯的。尤其遊戲主題曲，簡直就跟當年的卡通主題曲一模一樣了。（"飛啊，飛啊，小飛俠！"我就只記得這一句了。）

不過，雖說這遊戲是那麼的讓人懷念。可是，不知是什麼緣故。遊戲在玩到一半常有當機的情況，而且遊戲內容單調且簡單（AVG 部份單調，戰略部份簡單）。簡直就和原卡通一樣一給小孩子玩的。唉，看來這遊戲還是只能和原著一樣，讓人們擺在記憶深處了。



▲白鳥隊員（珍珍）的攻擊一景。



▲大龍的攻擊畫面（在右邊有所有隊員一覽）。

▲鳳凰號的戰鬥畫面。

VG 二代

（[illegible]）

●所須配備：NEC PC-9801 VM/UV 以下 ●HDD：支援
●滑鼠：不支援 ●音源：FM/MIDI音源

▲ [illegible]

“這真是個讓人欽佩的遊戲啊！”這就是 VG 二代給店長的第一個印象。

這款由“戲話”公司所推出的美少女格鬥遊戲，不論是在圖形，流暢度，美型度上都著實可算的上是 98 遊戲中數一數二的佳作了。而這番話玩家們因該可以從圖片上獲得些許印證吧。

▲ 人物選擇畫面(好多人哦！)。

▲ 唔！唔！你不覺得這招式[illegible]

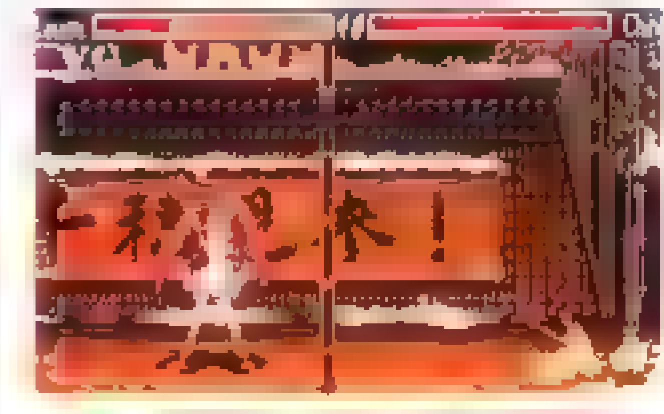
▶ [illegible]美少女畫面。

▲ [illegible]

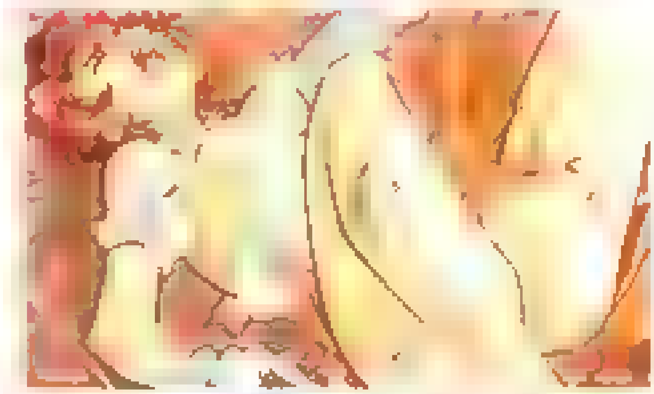
▲ 美少女畫面[illegible]

在 VG 二代中共有 12 個武鬥家可供玩家選擇，而且每一個人的個性招式都相當鮮明化。如忍者、貓女、舞女、肉搏家等。此外，遊戲中提供了一般模式與雙人對戰模式，在一般模式中，如果你打敗對手那你便可以“處罰”對方一番。當然，最後目標便是打敗所有對手登上冠軍之座了。其實除了美少女成分外，眾多的人物加上流暢的動作，再加上華麗的必殺技，VG 二代可說是和一般電玩的格鬥遊戲沒有兩樣了。

386 的主機、1024K 的記憶體、鍵盤、加上七片1MB的磁片，只要這些配備便可以讓你痛痛快快玩場順暢的美少女格鬥遊戲了。在軟體拼命要求硬體的今日，您說店長能不欽佩這個遊戲嗎。


▲ [illegible]

▲ [illegible]


▲ 唔！唔！被打敗了。

▲ 接關選擇畫面。

98精品店

東京風俗紀行

●所須配備：NEC PC-9801 VM以下　●HDD：支援
●滑鼠：支援　●音源：FM音源

▶掛著名牌的招待小姐。

▼遊戲進行時的選單畫面。

▲主角的女友人。

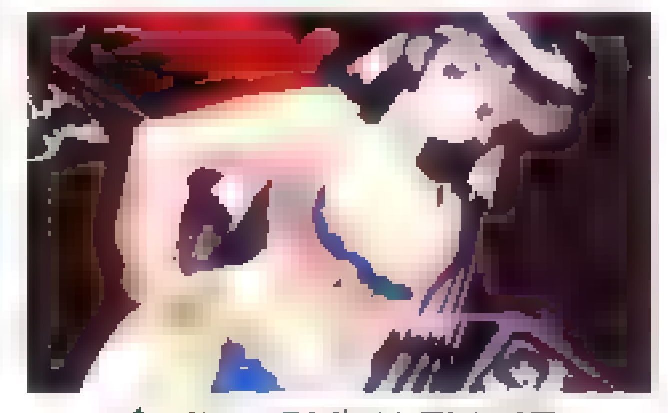
▲這便是主角的房間（太整齊了點）。

▲風俗街之一景（好冷清哦）。

嗯，接下來要介紹的遊戲相信大家都已經從其名稱上知道個大概了吧。的確，這款由INTER HEART所推出的遊戲正如其名一樣，是一個以風俗區爲背景的AVG遊戲。（至於敘述地點是不是眞在東京都，那店長就不知道了。）

在遊戲內容方面，此遊戲可說是簡短又簡單。只是提供了些風俗場所讓玩家進去玩一玩罷了。根本沒有任何劇情可言。店長在灌入硬碟後不到二十分鐘就全部玩完了。眞可說是個標準的看圖式美少女遊戲啊。

不過話又說回來，東京風俗紀行在圖形美型度上可說是表現的還算不錯。而且有些地方還是以動畫方式處理的。雖然遊戲簡單，但或許有些玩家就是喜歡這種不需費盡心思去思考解謎，只要不斷按鍵就可過關的方式。所以啦，有時候遊戲的好壞是很難用個人言語下定論的。畢竟，只要玩的人覺得的盡興，那這遊戲對其而言就可說是個好遊戲了。你說不是嗎。



▲你，動作快點好嗎。

98精品店

カスタムメイト

●所須配備：NEC PC-9801VM 以下
●滑鼠：支援
●HDD：支援 ●音源：FM 音源

▶達成你願望的女惡魔。

▲女主角的設計畫面。

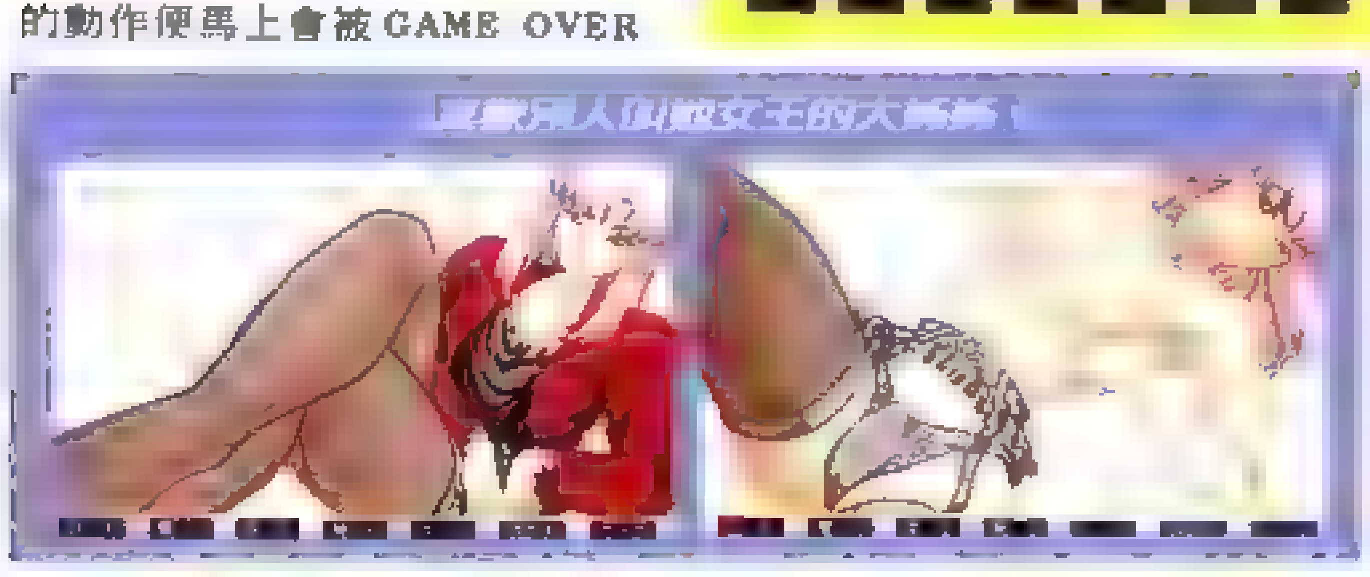
還記的上一期所介紹過的カスタムメイト二代嗎？由於許多玩家覺得這遊戲蠻有意思的，所以這次的精品回顧裡，店長特別找出其一代的作品來向大家介紹。

其實カスタムメイト一代和其二代可說是大同小異（也就是說二代沒有多大改變）。玩家們一樣是以年齡大小，胸部大小，臀部大小，髮型，及性格等來組成自己喜歡的女主角。不過有一點，在一代中遊戲重點乃是比較偏向人物性格方面，這點可說是和二代的偏向劇情截然不同的。舉例來說，在一代中你必須小心小心翼翼和您的女主角談話相處。一旦你講錯話或者是有太激進的動作便馬上會被 GAME OVER 掉。如此一來，遊戲的難度自然是不在話下了。

至於在圖形上，雖然二代的圖形畫的比一代華麗許多。但店長認為還是一代的人物線條看起來比較漂亮，而且也比較有韻味。當然，這是個人觀點啦。不過有一點可以肯定的是，二代和一代的人物設定應該不是同一個美工畫的。由於一二代之間相差了半年多，或許該公司有些人事上的異動吧。不論如何，カスタムメイト著實是個不錯的好遊戲。如果可能的話，還真希望它能繼續推出三代呢。

比主角年齡低的害羞女友。

喜歡玩人偶般女王的大姊姊。



98 精品店

98疑難解答中心{New Open!!}

Q：請問 DOS/V 上的同級生是否是和店長介紹過的同級生一模一樣呢？

高雄 陳讀者

A：嗯，沒錯。正是同一個遊戲。其實現在 DOS/V 的軟體可說是越來越多了，許多曾上過精品店的遊戲現在都已經有 DOS/V 的版本可讓玩家們在 IBM PC 上玩了。像同級生，河原崎一家，銀河英雄傳說三代等。再加上現在國內代理商的代理快速，嘿嘿，咱們精品店可是已變成提供國內日文遊戲資訊最快的專欄了喔。再說精品店介紹的是玩不到的遊戲的人。你已經落伍了喔。

Q：請問 98 精品店是否有提供BBS上的服務呢？還有那裡可以找到 DOS/V 的軟體呢？

A：關於BBS站目前是還沒有，不過店長會和軟世的BBS站長連繫看看的。至於 DOS/V 的軟體由於沒有正式的代理權，所以仍是屬地下事業。自然就不是那麼容易找到了喔。

Q：請問EPSON PC價格大約是多少？又其和 NEC PC 的相容性如何呢？

台北 程讀者

A：目前一台 EPSON 486 大約是台幣二萬元左右，不過國內的價格取決在商家的手裡，所以是很難說的啦。此外 EPSON 的相容性還算是不錯的，可說是便宜又好用的日本機型喔。

Q：請問 GRX 先生，你的98電腦配件為何呢？現在在市面上的價格為何呢？

高雄 許讀者

A：這…真是個奇怪的問題啊，你…該不會在打店長家的主意吧？嘖嘖，冗抉冗抉。店長的 98 電腦是 NEC 9801 US 型，屬 386 主機。配備兩台 3 吋半磁碟機，1024K 主記憶体，1M 括充記憶体。此外，另接有一台 40MB 硬碟，一塊 MIDI 介面卡，一台 CM32。嗯…就這樣了。至於價格嘛……約五六萬左右吧。

Q：希望貴刊對 98 的專欄報導能更加擴大，深入，並多提供資訊給 98 的愛好者。

北縣 楊讀者

A：嗯，相信各位玩家都已經看到 98 精品店擴頁後的新貌了。當然，這都是讀者們的支持才能讓 98 店有今天的規模。嗚嗚，真是讓人感動啊。謝謝，謝謝大家的支持!!請放心，GRX一定會繼續為大家做好 98 資訊的第一線服務。決不會讓玩家失望的。

編輯後記

相信最近玩家們都可以發現一件事，那就是日本遊戲在國內所佔的比例可說是越來越多了。尤其是年初的時候，幾乎都是日本遊戲的天下了。其實這也難怪，去除國人的親日情結不說，近年來美方遊戲在硬體的需求上節節攀高。動輒486主機，數M記憶體、光碟等。相較之下，只需一般配備的日本遊戲自然比較能被廣大的玩家所接受了。

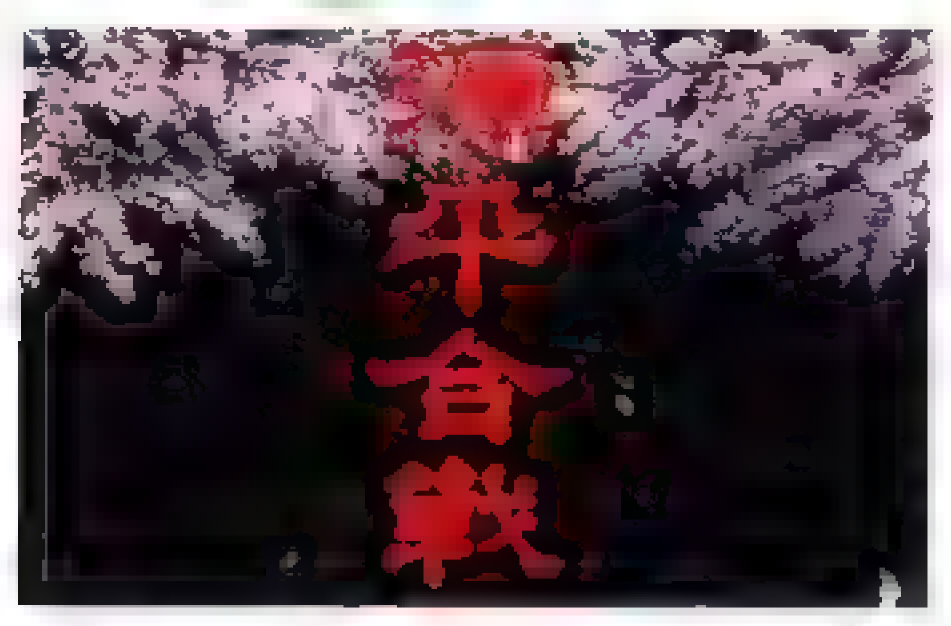
不過日本是一個國民所得高出我國數倍的國家，相信代理商在爭取代理權時必定面臨不小的成本壓力。再加上今年起美方對我方的新智慧財產法開始生效，筆者相信國內的軟體公司因該已經體認到代理一個遊戲所必須付出的高昂代價了。

那麼，軟體公司們在一直掏出大把銀子給國外遊戲的同時，請自問是否也是以同樣的代價付給國內的自製遊戲呢？

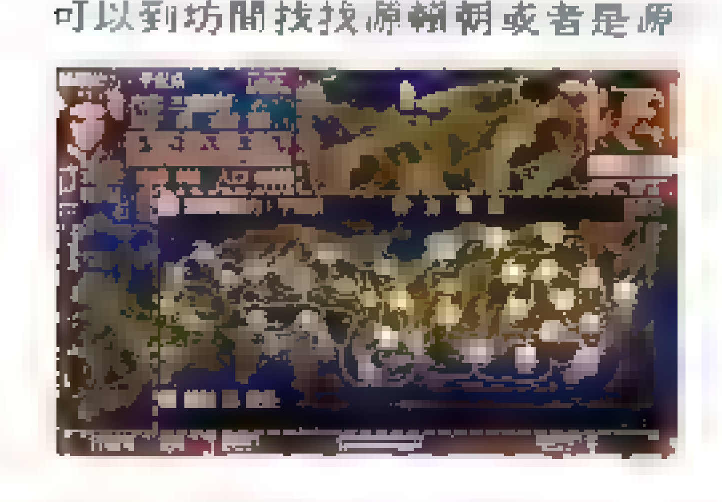
或者，是否想過以同樣的代價來培訓自己的自製軟體呢？

源平合戰

作者：RXZ



相信對戰略遊戲有興趣的玩家對光榮（KOEI）應不陌生，如果你也接觸過信長之野望系列的戰略遊戲，想必對日本歷史會稍有概念，織田信長是日本戰國時代的人物，日本除了在戰國時代有大規模的戰事之外，在日本歷史上還有一個相當有名的戰役，也就是遊戲的標題——「源平合戰」，筆者想先解釋一下「合戰」的意思，基本上它是日文，翻成中文應該是對戰，可不要以為是合作，那可真的是差了十萬八千里；在平安時代（日本的一個年代，就好像古代的天武年間之類的），平家勢力壯大威脅到皇室，因而仁王下令旨討伐平氏，就在這個時候有個叫源賴朝的武士，結合了上總、下總、安房一帶地方武士的支持，以打倒平氏還政天皇為號召，收編南關東一帶勢力龐大的武士，率軍入相模國鎌倉，在十三年後正式建立了鎌倉幕府，有興趣的玩家可以到坊間找找源賴朝或者是源氏物語這本小說。



光榮從三國志Ⅲ開始更新所有的戰鬥介面，其間有信長霸王傳、項劉記、一直到最近的三國志Ⅳ和現在的源平合戰，不知道各位有沒有發現，似乎這幾個遊戲的操作介面都有一個共同的特色—完全放棄鍵盤，只支援滑鼠，而且有視窗走向，特別是在源平合戰中，視窗的設計非常華麗而且相當地方便，更誇張的是它把 WINDOWS 裡面的「說明」這個選項也拿了過來，在遊戲中所出現的用語也都可以藉由線上查詢得知它的意思，不但如此，就連指令也都有說明，真可以稱得上是「無障礙」遊戲了。

遊戲的配樂並不多，但是該悲傷的時候會讓你想哭，該自強的時候會讓你意氣風發，可以說是恰到好處，一點也不會讓人覺得枯燥，不過在音效上就乏善可陳了，這似乎是光榮一向的通病。

源平合戰根據時代的背景引入了一些值得一提的屬性，像優雅、官位、動員力等等，除非你一開始選擇的是平氏，否則就只是一個地方武力，玩家必須和朝廷打交道，越是優雅的武將越能取得朝中大臣的欣賞，當然也和你的「孝心」（孝順朝廷）有關，如果能僥倖求得一官半職，可謂一人得道雞犬升天，你底下的部屬也能沾點光，升個小官，同時動員力也會增加，也就是說能帶更多兵，官越大能帶的人越多，就好像越大的樹能停越多的鳥鴉（什麼？這個比喻不好？那你舉個例），所以它和以往的戰略遊戲有著極大的不同，特別是在戰事上，在源平合戰中有兩種不同的兵力，一個是正規部隊（視武將動員力而定），另一個則是雜兵（民兵），正規部隊會在城鎮中慢慢自動補足到最大值，而雜兵則必須徵兵才有（要花錢），一支訓練精良的正規部隊可以一敵十，不要以為用錢就可以砸死人，筆者認為這個設計理念相當新鮮而且也蠻合理的。在作戰方面，筆者建議玩家最好多存檔，因為戰爭的變數很大（絕對讓你怵目驚心），一個不小心可能是大獲全勝和全軍被俘的天壤之別，根據筆者的經驗，最好能帶個武力很高的武將，出陣時用一騎討（單挑），若能打贏則士氣大振（80 左右），如果敵方不打也會讓敵方士氣下降（降 10 點左右）。

源平合戰的難度並不高，雖然如此，它的一些新點子倒是相當地不錯，而且在畫面和 BGM 的表現上具有一定的水準，如果你是標準的好戰之徒，一定要想辦法試一試—源平合戰。

同級生

作者：RXZ

看到這個遊戲的故事背景讓筆者有點感慨，大學就快要畢業了，居然在這四年裡面沒有交到半個女朋友，嗚…！嗚…！嗚…！嗚…！咚！好痛！主編：「你點完了沒有，不是請你來五子 XX 的，再混就叫你吃蟑螂！」哇！好殘忍，快點進入正題了！話說我們的主角有感於即將告別學生生活，希望在學校的最後一個暑假（日本的學制和台灣有點不一樣，不過筆者想大概沒人會對這種事有什麼興趣），能夠告別處男的生活，因此在積存了一點打工的錢之後，開始了他的獵豔之旅，不用筆者多費唇舌，大概有很多玩家都知道同級生是 H-Game 吧？也許該稱為成人遊戲比較妥當。

在同級生中一樣有很多很多漂亮的妹妹跨刀演出，有張寶玉、鄭慧敏、周海妹（你不會以為是真的吧？），大概有 20 個左右，不包括匿名和客串演出的哦！就和決絕大多數的日本遊戲一樣，同級生的 CG（Computer Graphic）相當地棒，除了主螢幕的活動視窗看起來有點像遊樂器的畫面之外，每一張圖都非常地漂亮，遊戲進行的方式有點像超任的當歡學園 II，主角必須在附近閒逛，然後會碰到一些人，也許是同班同學，也許是陌生人或者是失散多年的好友，藉由交談的方式會知道一些事情，像一起到市區買衣服、花店小女孩內褲的顏色之類的問題，也就是說能不能看得懂一大堆的日文訊息是解題的關鍵，如果你不知道它的意思因而錯過了約定的時間，還有一個方法可以補救，用錢去買一點時間回來，不過遊戲中賺錢的惟一方法是回答問題，有五個專門問些奇怪問題的人，只要你答對了就可以拿到一筆獎金，但是遊戲中能花錢的地方絕對多過你賺的錢，最好是能開源節流。

雖然同級生是 H Game，但是有些對話的內容則相當富有教育意味，當然這些教條式的警語對我們這位一心想要有個紅粉佳人的主角，大概也只有玩世不恭才能形容了，連學校老師的豆腐也想吃。筆者認為它最成功的地方是許多特定的偶發事件，把這些事件一個個串接起來就是一部 A 片，如果你覺得那個女孩不錯的話，不妨回到家中，打開你的電腦，裡面會自動幫你記錄你遇見過女孩的資料，仔細觀察一下，看那一個才是你喜歡的類型，千萬不要腳踏兩條船，妄想過齊人之福哦！

PS：很遺憾的是遊戲的音樂只支援 16 Bit 的聲霸卡，所以筆者也不知道它的音樂到底好到什麼程度，在此向各位玩家說聲抱歉。

REGIONAL POWER Ⅱ

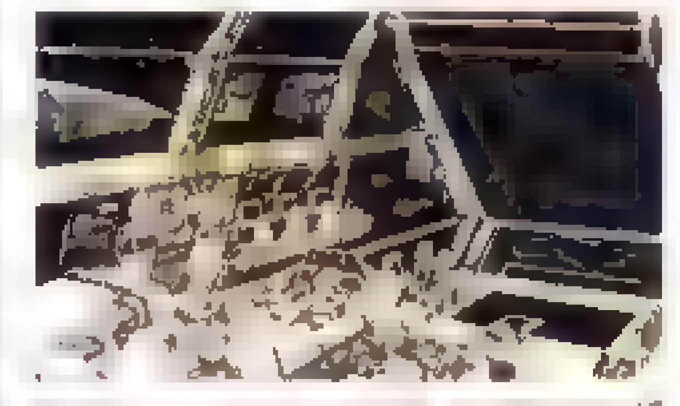
作者：RXZ

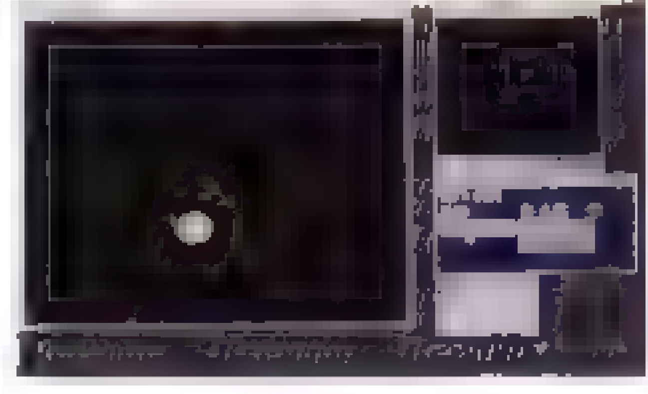
公元 2147 年，人類終於如願以償地在太空中建立移民基地，同時，時空轉移裝置的發明，讓人類移民外太空的夢想得以早日實現，好景不常，雖然人類已經具有時空轉移的能力，但是來自昔翰銀河的每一個角落，都可能存在著和人類一樣，具有高科技的先進裝備，在這個星系中，你必需靠著僅有的母星，不斷地擴展你的空域，同時維持數支強大的銀河艦隊，以期保有一切你辛苦耕耘的成果，進而統一整個星系，在 DOS/V 上難得見到戰略遊戲，現在就要為各位介紹這款在各方面都表現得相當不錯的戰略模擬遊戲。

雄霸星域Ⅱ（REGION Ⅱ）是一個相當典型的太空模擬遊戲，戰略模擬類遊戲的玩家想必聽過太空模擬戰或者是最後武力之類的遊戲，不過雄霸星域Ⅱ的重心在於探查星球和經營的部份。這個遊戲裏，玩家必須不停地開發研究新的作戰武器，經費的來源當然是人民囉！都市的建造則能讓人民快速地增加，但是建造這些設施就必須要有足夠的資材和金錢，也就是說你必須開發星球上的礦產作為建設的建材，而來往於各星球間的艦隊則必須藉由軌道上的能源轉換器來補充，當然，生產作戰武器的工場，負責研發工作的研究中心、保衛地面安全的防衛基地等等，就形成了主要的「內政」系統，如果碰上了一個白癡指揮官，大概不用 20 分鐘就會讓敵人給擺平了！

除了內政建設之外，遊戲中還有戰鬥、間諜和外交的工作，玩家必須派遣能力適合的部屬去受訓或者是出任務，藉此提昇他們的能力，當他們的能力足以擔任適當的工作時，你可以看見他們昇官的樣子，就好像 RPG 中的昇級一樣，會讓你有種成就感，特別是戰鬥的部份，它會讓你有滿頭霧水的感覺，然後又恨得牙癢癢的，建立一支強而有力的艦隊代表你必須付出相當大的國防經費，適當大小的艦隊，維持上是個難題，也是考驗玩家資金運用的能力。

遊戲是利用回合制的方式進行，不過當你想要在執行當中插手的話，必須先中止執行，如果不這麼做，遊戲會出現「實行中，不接受！」之類的話，弄不懂遊戲意思的話一定是滿頭霧水玩不下去，你也可以選擇自動執行，讓電腦來幫你完成一些初期的建設，不過筆者勸你最好能夠自己動手做，免得怎麼死的都不知道，畢竟還是人比較聰明，這只是個偷懶的方法而已。遊戲中研發的工作非常重要，新的推進系統可以讓你航行的距離加長、速度加快，特殊武器的研發則能有效提昇艦隊的整體作戰能力，別怪筆者沒事先警告你，艦隊的戰力是以艦隊中所有船艦的總和計算的，一艘船艦算個 5 點，20 艘就是 100 點，好好考慮一下吧！



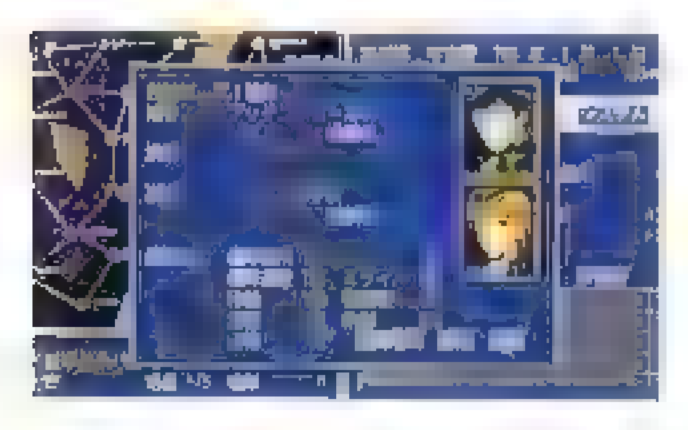


整體而言遊戲的難度偏高，最主要是由於資金控制不易，對滿腔熱血、胸懷建國大計的玩家會造成相當大的困擾，一旦建設步入正軌之後便容易多了，如果你有 DOS/V 的系統，又是戰略模擬的狂熱份子，筆者建議你去弄一套回來試試，可別像筆者的某個同學，玩了整個下午沒去上課喲！

銀河英雄傳說Ⅲ SP

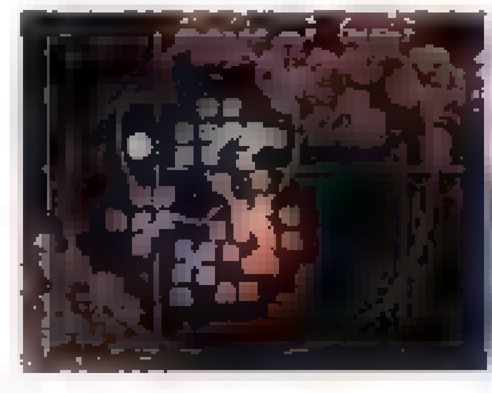
作者：RXZ

在遙遠銀河的一端，人類建立了一個新的殖民星系，在帝國的高壓統治下，人民苦不堪言，於是許多被無須有罪名下放勞改的人民，反抗聲浪層出不窮，一次次的暴動並沒有喚起帝國核心領導階層的注意，反而以更不人道的殘忍方式對待這些他們所謂的次等公民--奴隸，在次抗爭的行動中，這些被囚禁的奴隸終於重獲自由，為了生存、也為了推翻這個無能的帝國，他們組成了同盟軍與帝國相抗衡，開始一次又一次的自由之戰……



大概有不少玩家看過銀河英雄傳說的小說或是錄影帶，對故事中的人物、背景也相當地熟悉，和它齊名是六次元英雄傳說，兩者可說是相當具有深度的成人小說（不是你想的那種），在日本的被接受程度相當地高，普遍受到社會大眾的喜愛，而其衍生的電影、軟體也相當受歡迎，在今年年初已經發行了 98 版的銀河英雄傳說Ⅳ，國內也已經有了這次筆者所要介紹的Ⅲ代中文版，如果你看過 DOS/V 的版本覺得不錯的話，可以去買一套回來試看看，也許能幫你一解看小說時被動的煩惱，出發吧！

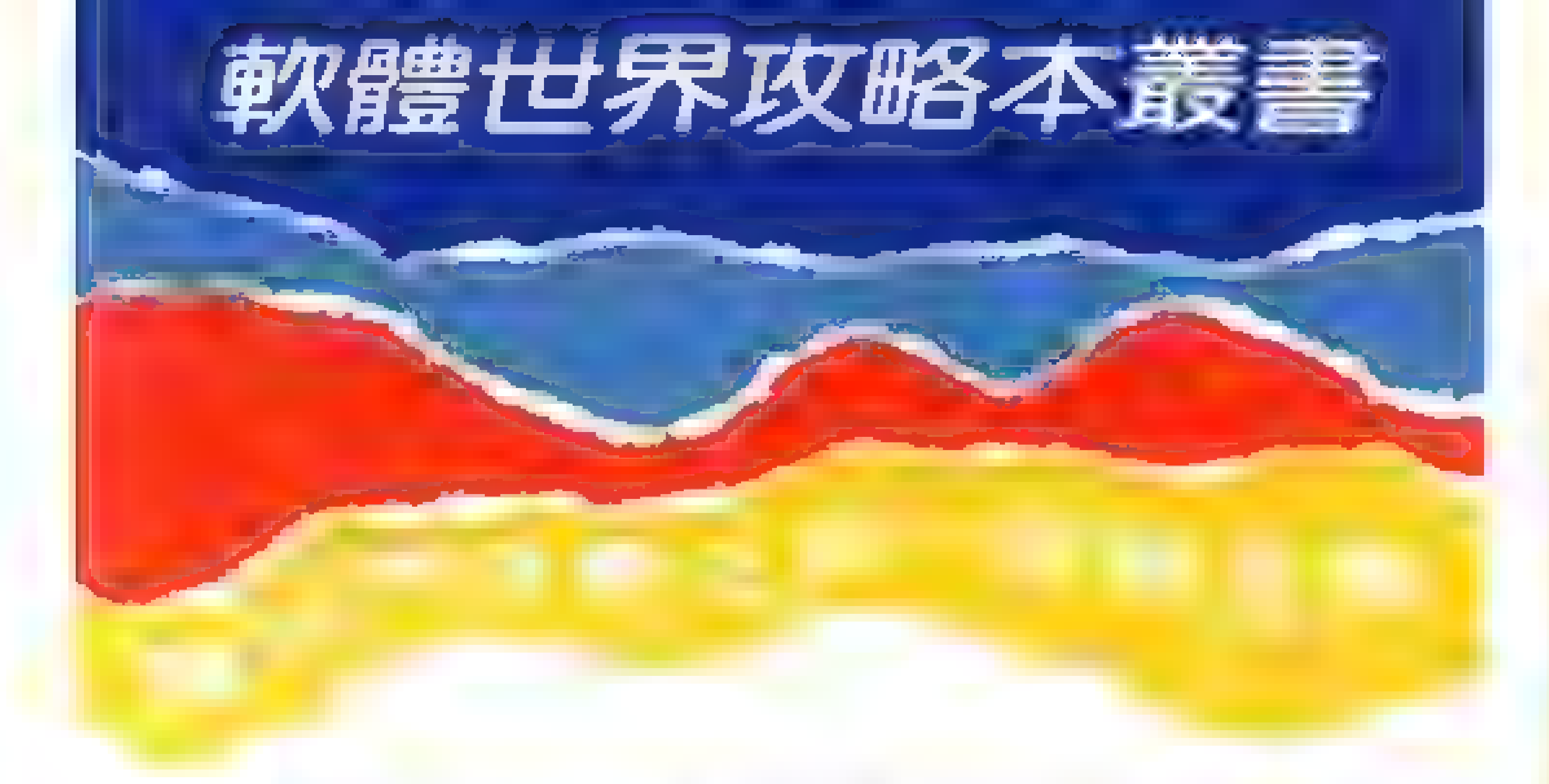
在Ⅲ代中音樂支援了 ROLAND 系列的音源器，而 Special 版也不例外，這在 DOS/V 的遊戲中倒是相當罕見的一個特例，遊戲的音樂除了能夠自動切換之外，也可



以用卡拉 OK 點播的方式自行選曲，在 MIDI 音樂上的表現非常之棒，聽過的人大概都會有種衝動，無論如何都要想辦法去弄台音源器來，相對於音樂而言遊戲的畫面倒是沒什麼特別的地方，一張傳統的戰略地圖標示著簡單的敵我位置，簡單的操作系統，除了軍費預算、稅率之外也沒有加入複雜的行政因素，比較吸引人的是它的武器發展系統，隨著時間的經過，玩家可以見到琳瑯滿目的攻擊和防衛性武器紛紛出籠，而每一種武器包括艦艇，都有它不同的特性和攻擊範圍，如何妥善安排一支艦隊的特性就是身為司令官的你該頭痛的時候了！

遊戲的精華部份是在作戰的時候，兩軍相交通常是在一大片漆黑的太空中，這時候偵察的工作就便變得十分重要，第一次的突擊若能成功，通常能夠給敵人一次致命的一擊，相反地，受到攻擊的時候，由於處於被動的狀態下，更要積極搜尋敵蹤，巧妙地佈下天羅地網，好好地利用你的星球防衛武力，它的破壞力可不是你能想像的，如果你是攻擊的一方也得好好留意一下。就如同小說中所設定的背景，在星系中有些星球是屬於"經濟特區"，如果你要貿然攻打這些地方的話，通常會引起治安紊亂的問題，一旦稅收不足就無法維持龐大的艦隊，更甭提統一整個星系了，那怎麼辦呢？這些經濟特區是和敵人交接的要道，如果不解決它，根本就奈何不了敵人，別急！通常敵人會先向這些星系伸出魔手，然後你只需要扮演正義的羅賓漢，伸出你"血腥"的援手，不就可以正大光明地併吞這些富有的星系了嗎？既不會有國際糾紛，也不會引起人民的反感，這招不是老美常用的嗎？記住囉！反正打仗是在別人家打，想嚐試一下嗎？

千萬別客氣喲！



在厚達兩百多頁，首次使用再生紙印刷的『魔法門外傳三合一攻略全集』中，究竟有那些精彩的內容呢？

1・『星雲之謎』的完全圖文攻略

可怕的席恩王假扮羅蘭王子來到星雲世界，不僅慫恿伯洛克國王找尋第六片魔鏡，還聯合野心勃勃的達松格巫師，將王國的首席法師克羅多囚禁了起來。這一切的背後，究竟有什麼陰謀呢？

2・『黑暗魔君大反撲』的完全圖文攻略

在你打倒席恩王之後，發現原來偽王的主使者是亞拉瑪，君臨黑暗勢力的帝王。他不僅控制了另一面的黑暗世界，還打算派遣席恩王來征服星雲世界。雖然席恩王被打倒了，但是，亞拉瑪是不會就此罷休的；在某一個地方，你將會遇到成群結隊的席恩王所組成的軍團．．．

3・『決戰星雲世界』的完全圖文攻略

雖然你已經打倒黑暗帝王亞拉瑪，但是你的任務仍然尚未完成。為了星雲世界及黑暗世界的將來，你必須讓這兩個世界合而為一。首先，你得救出被囚禁在某處的羅蘭王子。如果夠膽量的話，也可以向史上最強大的生物－巨龍挑戰，以證明你的實力。

4・183種怪物的圖文資料

在此收集了星雲世界及黑暗世界的所有怪物，不僅刊登出牠們的圖片，還列出完整的屬性資料，讓你在戰鬥時能夠知己知彼，百戰百勝。

5・特殊技能、物品、法術的所有完整資料

在本部份將為你介紹「魔法門外傳」中所有的人物附加屬性、物品及其附加能力，以及法術的所有資料。讓你在征戰途中更能掌握所有的知識，以早日完成任務。

6・兩個世界的大張全彩地圖

隨書附贈『星雲世界』及「黑暗世界」的世界地圖，在上面標註了特殊的建築物及地點，週圍還有區域座標供你參考。

已・[illegible]・推・出

- 軟體世界雜誌自三月號（72 期）起，正式調整售價
- 每期零售價為新台幣 120 元
- 每月 15 日出刊
- 請洽各地電腦經銷商、書局、書報社
- 訂戶價格（限台灣）

全年（12 期）	1300 元
半年（6 期）	650 元

- 劃撥帳戶：謝明奇
- 劃撥帳號：40423740
- 舊訂戶請註明訂戶編號，以利作業
- 請利用本刊劃撥單或郵局劃撥單，逕向各地郵局劃撥
- 若需掛號寄書，請另加新台幣 294 元（全年）之掛號費，否則一律以平信寄出
- 訂戶地址若有變動，請於出刊前一個月，來信或來電更正，電話：07-3848088 轉 295，或服務專線：07-3841505

地址：高雄市三民區民壯路 63 號軟體世界雜誌訂戶

開啟遊戲新時代的保護模式

一年前本專欄以保護模式的探討作爲處女航，一年後，再以保護模式爲題目，和大家一起探討保護模式會爲遊戲界帶來甚麼樣的改變。由於目前遊戲的程式工具大多是使用 WATCOM C 加上 DOS/4GW ，並且是 32 位元的。筆者也就以此作爲討論的基準。

自從 DOS/4GW 被大量使用後，電腦遊戲有了突破性的進步，好像DOOM、SIMCI-TY 2000、 FIFA 足球，甚至最近 ORIGIN 也跟進在 SYSTEM SHOCK （網路奇兵）中用上了 DOS/4GW （ ORIGIN 一直都用一些奇怪的DOS EX TENDER ）。如果與一些眞實模式的遊戲比較，大家可以發現在新一代保護模式下寫作的遊戲，在流暢度、畫面效果、複雜度以及音效上都有大幅的進步。到底爲甚麼會這樣呢？以下我們便一一分析這些原因。

使用DOS EXTENDER後的遊戲畫面已非往昔可比。

前幾期曾經談過，在保護模式記憶體管理下用的是線性位址，故視訊區是 000A0000H而不是 000A ：0000H ，前面的 1024K 即是眞實模式的部份。一般保護模式的程式會先避開這段記憶體，因爲某些程式雖要做雙重中斷（如音樂程式、通訊程式以及直接模式的音效程式），另外有一些資料一定要放在眞實模式中（如 DMA 搬動的音效資料）。爲了怕記憶記不足，故 DOS/4GW會在1M RAM 之後的記憶體放入主程式及資料，除非碰到要求使用眞實模式區段的呼叫（這是 DPMI 中的功能， DOS/4GW 中有完整的 DPMI 功能可供呼叫使用）。否則不會像C 語言中的 malloc 或是 C++ 中的 new ，索取到的都是自1M RAM 以後的記憶體。因此大家會發現使用 DOS/4GW 的遊戲，最低的記憶體需求都是 4M RAM，因爲去掉眞實模式的 1M 之後，如果是2M RAM 的機器便只剩下 1M 不到的記憶體了，（系統會佔用一小部份），根本發揮不出保護模式的好處，所以奉勸那些準備買電腦且只有 2 M RAM的朋友，趕快裝滿最少 4M 的 RAM 吧！否則再過一陣子你可能沒有GAME 可以玩了！

由於 PC 的 DMA 架構是十多年前的設計，當時的設計者根本沒想到會有保護模式這一回事，故 DMA 的設計仍是用「分段：位移」這種方式運作，直到現在好像仍沒改變。可能是因爲在 PC 的領域中，IBM 早就失去了盟主地位，而又沒有人提出一套新的標準吧！不過要知道，有些 PC 的 DMA 相容性較低，進行直接資料處理可能會有問題，所以有些遊戲會有打開音效便當機的現像，可能是 DMA 使用方式跟硬體有衝突也說不定。保護模式下的音效處理通常都用 DMA ，因爲直接模式對 386 來說負擔太大，某些 386 更可能因速度追不上而當機。既然眞實模式只處理1M RAM， DMA 又不能搬保護模式的音效資料，那麼保護模式又有甚麼幫助？關鍵到重點了，在保護模式中可以把音效資料存在保護模式的區塊中，當要發出聲音時，再把資料搬到眞實模式中，反正 DMA 也只能一次搬移64K的資料，只要控制得好應該不會有大問題。國外有很多32位元的音效音樂程式庫，不但能處理好音效的部份，更可以處理市上大部份的音效卡。其中最有名的便是 AIL32 ，像DOOM或是 SIMCITY 2000 便是使用它來處理音效及音樂的部份。

在影像處理方面，保護模式能發揮的功效則大得多了。首先一個遊戲可以同時讀入多個影像，產生出更具變化的畫面。亦由於保護模式可以讀入超過64K的連續記憶體，所以像 SUPER VGA一般的高解析畫面，就不用分段讀入，可加快畫面處理速度，另一方面 DOS/4GW 會針對部份 DOS 原有的功能作出加強，使其變成 32 位元，其中C語言常用的READ與 WRITE 亦會改成 32 位元，一次可讀寫2GB的資料（有1個BYTE被作爲正負旗標）。在已往， READ/WRITE 等函數最多只能讀 32768 個 BYTE 的資料，要讀寫大量資料時便要分段讀入，加上記憶體也只有64K，最後便使程式複雜度增加，於是速度便拖慢了很多。在SIMCITY 2000 中便用了保護模式的這個特性來加速整個遊戲的運作。 SIMCITY 2000 把所有資料檔集結成一個大檔案，一次把檔案放入記憶體中（如果 RAM 夠的時候）遇上要讀取檔案時，便直接讀取記憶體上的資料，省卻利用 DOS 找尋檔案的麻煩，使得整個系統更具即時性。

有了大量的線性記憶體後，在畫面特效上亦可作出很多驚人的效果。最簡單的便是透明效果，一般的遊樂器的都內置了透明色的功能，並且以硬體來完成，但在 PC 上可沒有這種好事。透明色可以做出影子的效果，亦可做出一些如光環或雲霧的特效。而透明有兩種做法，一種是線上運算，直接以色盤上的差距找到對應的顏色，這種方法可能省記憶體且彈性較佳，但卻非常慢，所以通常都運用在繪圖軟體上而非遊戲上。另一種方法則是預先把兩個顏色之間的透明色算好，放入一個顏色表中，當要使用的時候，直接取用表格上的透明色號。這種方法可以處理得非常快速，但也會消耗大量的記憶體，試著想想，色盤上共有256色，每一種顏色都和256色各有一個對應的透明色， 256 × 256 便是 65536 個 BYTE ，剛好是64K。在眞實模式中這個色表如果放在傳統記憶中會浪費掉程式的可用空間，如果放在 EMS 或 XMS 中則影響執行效率，故以往的遊戲都只挑幾個重要的顏色來做透明色，有了保護模式後，要在 3 MB RAM中拿64K出來做透明色根本不是問題，射擊遊戲『 RATOR 』（雷電威龍）便是大量運用透明色的例子。

畫面上細節突破 PC 版的清晰極限

另一個保護模式可以發揮的地方，便是動畫了，尤其是 FLI 檔。如果消息較靈通的讀者或是喜歡用 PCTOOLS 找『簽名』的朋友，便會發現 AMI PRO 也是用 WATCOM C 寫出來的，不過 AMI PRO 所用的 DOS EX TRNDER是 PharLap 而不是 DOS /4GW （事實上 PharLap 功能及穩定性更強，但每一套使用他們的軟體都要收取權利金，故遊戲公司多不採用）。當有龐大的線性記憶體的時候，便可以把 FLI 檔整個讀入並且作線上特效處理，例如同時播放兩段 FLI 在一個畫面上，又或是把多個FLI 重疊在一起播放。或許有人會問這樣做有甚麼好處，假設現在做一個類似超位的第三次機械人大戰一般的遊戲每個機械人的戰鬥動畫都是固定的，但動畫的背景會因機械人所處的位置不同而有所改變，只要我們把機械人戰鬥的動畫背景留空，再根據不同的地形配合上不同的背景動畫，便可以輕鬆完成各種不同組合的戰鬥動畫。這是因爲 FLI 有檔案小而且速度快的特性，不過要注意的是，處理 FLI 特效有時需要使用虛擬畫面，但虛擬畫面的處理可能會造成一些延遲，故要考慮清楚再來決定是否要用線上的方式處理。

再下來要談的便是 RPG 中的地圖處理，雖然保護模式不能讓地圖的捲動加快，但保護模式能使一次讀入的圖塊增加，亦可以使程式讀入更大範圍的地圖。以往受限於 64K 的邊界限制，地圖必須分段載入再到記憶體中，加上分段問題使得程式複雜度增加，使用保護模式後，所有問題立即迎刃而解。如果採用 8 × 8 的圖塊， 64K 可以存 1024 個，只要拿出 256K 的記憶體，便可以在一個畫面中出現 4096 個圖塊，其畫面的精緻度可想而知。且在記憶體足夠的情況下你要的地圖可以要多大便有多大，這樣做可以減少因地圖切換所浪費的讀寫時間。

保護模式的線性位址及虛擬記憶的處理方法其實早已在 68000 系列的 CPU 上使用了，Intel不過是繞了一個圈到原點能了。保護模式的確大大的開拓了程式設計的空間，或許有人覺得把程式寫作變得簡單是不好的事（ EMS 及 XMS 的要較複雜的程式技巧，但在保護模式下的 WATCOM C 卻只用最簡單的 mallo c 便可取得記憶體），請位別忘記，電腦設計出來是爲了解決問題而不是增加問題。況且程式的好壞主要是演算法的高下而非硬體知識的多寡，遊戲是否好玩也不是由硬體知識決定而是受限於想像力。等到 WINDOWS 95 的時代來臨後，更是程式和硬體無關的創作方式的開始。由於眞實模式的時代已經即將結束，大家何不早日踏入保護模式的殿堂。

Proman

在上一期的文章中，筆者已經對於遊戲設計時，採取專責分工的必要性與組成分子的情形，做了一個相當詳細的說明，或許會有一些讀者，覺得內容太過於理論化了，且有點枯燥乏味，關於這一個問題，筆者在此做一個說明，因這種組織架構的說明，本來在文字的描述上，就較為生硬，再加上筆者初次執筆，在文章的撰寫上，缺乏經驗，因此若您在閱讀前文時，覺得有點像疲勞的轟炸的話，筆者在此對您致聲"對不起"，我想接下來，若再盡談一些理論的東西，可能會有不少讀者，讀到一半就趴在雜誌上安靜而愉快地睡著了，所以接下來，筆者想換一換口味，談談筆者在實際工作時，所學習到的一些經驗，供各位讀者大人們參考，這對於那些有心想要從事遊戲設計的讀者，幫助可能會大一點，至於筆者所提供的各項經驗，都只是筆者個人在工作中，所學習到的經驗，因此它們不一定代表是對的，您也不一定要這麼做，取捨之間完全是由您自己來決定的，若您覺得那個經驗對您是有益的，則筆者很高興能將此經驗與您分享，反之，若您覺得不甚妥當，您不妨把它當做看了一篇"童話短路"，笑一笑後，就把它忘了吧。

設定人員 —— Game Designer....

身為一個遊戲設定，若能在程式人員及美術人員正式參與之前，便能夠完成所有的設定工作，這是再好也不過的了，但這只是理想狀況，國內遊戲在設計時，設定人員大都和工作小組同步進行，或僅早一、二個月而已，因此

①在開始著手設定一個遊戲之前，若預先知悉在不久之後，將有程式人員及美術人員投入製作陣容，則在撰寫設定之前，一定要將設定分成可先完成及日後再完成二個部份，且必須先完成的部份，要到了一定的完成比率，才可轉交給程式人員和美術人員執行，否則日後可能會發生程式人員和美術人員閒置下來等設定資料的情形，或者設定人員忙於完成各相關人員所急需的各部份設定資料，而導致日後設定的無法統合及太過於龐大。

②從事設定的寫作，不可以太過於理想化，要事先評估現實的實際狀況，避免一意孤行，否則日後可能會導致整個遊戲無法完成或無限期的延長工作時間。

③對於設定的各部份資料，如人物的描述、事件及各種結構內的資料…等等，都應該要將其規格化，使用適當的表格來列出，並記錄下來，如此一來，將可以使這些資料更加明瞭易懂，方便其它人員按照設定本來執行工作。

④特別需要和程式及美術人員商討的部份，在完成了一個雛形後，便可以著手進行討論了，不要等到已經接近完成時，才開始進行討論，而導致修

改幅度過於鉅大，或設定慘遭推翻的命運。

⑤對於從事設定工作的人而言，創作力的發揮對於其作品的好壞，有著極爲重大的關聯，因爲設定的工作與從事小說寫作一樣，最怕受其它的作品的影響，而導致於風格太過類似，因此有些設定在設計時，爲了避免和他人作品有相似之處，而落人口實，因而故意避開一些原本滿適合遊戲的介面與創意，這種作法是好是壞是見仁見智的，筆者則認爲大可不必如此，畢竟在市場上的遊戲已經出了將近數萬種了，好的構想也已經用了差不多，因此不如任意的發揮想像力，做出心目中理想的作品，而不必擔心可能會和他人的作品相似。在這個世界上，相似的東西實在太多了，又何必自尋煩惱呢！

⑥設定人員的所需的參考資料，可說是包羅萬象，無奇不有，上至天文，下至地理均可能是其蒐集的對象，不同的遊戲內容，則有不同的資料需求，例如想寫一個足球的運動遊戲，則有關足球的各項資料，便是必須搜集的目標，但除了特定的資料搜集外，新手級的設定人員，不妨參考一下市面上所可以輕易購買到手的攻略本，或者一些設定資料集及紙上 RPG 、SLG，相信從這些相關資料的閱讀過程中，可以讓你學習到不少遊戲的設定的技巧，對於您日後在設定工作上，絕對是大有幫助的。

⑦選擇適當的工具軟體來輔助或加速設定工作的進行。一般而言，由於設定人員其所從事的工作，大都是有關文字上的撰寫及各式表格的繪製，因此不妨可選擇一些 Windows 上的文書處理及圖形繪製軟體，以方便設定的操作，像 Microsoft Word 、AMI PRO 、VISIO 等均是相當不錯的軟體，建議您不妨使用看看。

程式人員 Progrommer

①在著手撰寫遊戲之前，一定要事先將整個遊戲程式的資料結構規劃好，並將其存放在一個宣告檔中，以便日後方便管理，且使遊戲程式的各模組，在資料結構的宣告能夠明確且唯一。

②在資料結構的宣告上，儘量使用語言本身所提供的結構宣告方法（如 C 語言的 Struct 或 Assembler 中的 Struc ）來宣告它們，不要採用一些自行加減偏移值的方法（如 X EQU <BX + 4> ），因爲如此一來，將使得結構不易修改，且因偏移值是自行計算的，有時會有算錯的可能，所以還不如使用正常的宣告方法，讓 Compiler 來幫您做偏移值計算的問題，而且也較爲安全。

③在遊戲設計的進度發展到某一個程度後，不論是整個系統的架構或資料結構的宣告上，都不太適合任意的更動，因爲這種大工程，可能會埋下日後系統不穩定的禍因，若在不得已的情況下，必須要更動系統的架構或資料結構時，一定要記得在做這些工作之前，將原來已完成的程式，做二份放不同地方的備份，因爲如此一來，在變更系統時若發生了嚴重問題時，還有機會將其回復到原回進度，而不致於造成無法挽救的局面。

④程式中各模組的設計方式，應該要明確且功能單一化，一個函式的用途能從名稱看得出來，且其所包含的功能要單純，如此一來，可使日後程式的閱讀更爲明瞭且清楚，又方便程式的除錯。

⑤養成良好的程式寫作習慣，在每次開始著手撰寫新的程式檔之前，最好在程式檔的前頭，加上一個檔頭，記錄著該檔的各項描述，且在程式格式的排列上，儘量能夠整齊劃一，並多加註解，以便於日後的閱讀。在每作修改動作後，能在檔頭部份的修改記錄（ Modify Log ）上，記錄一下您修正的日期及項目有那些，以便於日後備查。

⑥選擇一個良好的開發語言，對於一個遊戲程式設計的進度與困難度，都有很大的助益，時至今日，由於遊戲程式的日趨複雜化，使用純組合語言來完成一套遊戲，似乎不再是明智之舉了，由於 CPU的速度越來越快，使用高階語言的程式的執行速度，似乎再也無法感覺出和純組程式之間有多大的差異了，因此若您仍在使用純組設計遊戲程式，建議您不妨撥空學習一套高階語言，如 C 或則 Pascal 均可，因爲高階語言的高度結構性與高速度的低階組合語言相互配合，才可使遊戲程式的設計更加快速且確實。

⑦一些較重大的技術開發工作，不應該在專案進行時，才開始研發的工作，因爲如此一來，將使得開發工作的進度無法掌握，且若該項技術，是這個正在開發的遊戲所必需使用的關鍵技術，例如 DOOM 類型或飛行模擬的 Engine ，則更不可在專案進行的同時來研發這個關鍵技術，因爲這將使得專案的完成日期無法確定，且還不知道能不能完成呢！

⑧程式最佳化的工作，應該要適量且適可而止，且在程式的執行速度的最佳化上，應該要針對一些感覺不太流暢的部份，進行最佳化的工作，對於那些已經執行得相當流暢或速度需求不是很高的地方，不要再多花時間去做這些工作了，因爲最佳化

的過程可說是沒有終點的，現在您可能想出一個很好演算法，但日後您可能又想出了另一個更佳的演算法，若這二個演算法，在速度的差異不太明顯，那您又何必為了這一點小小的執行時間而花費時間去修改已完成的程式呢？

⑨確定遊戲系統的配備上限與下限，當一個遊戲在開始撰寫程式之前，一定要對這個遊戲在執行配備的需求上，有一個明確的指定，如此一來您便能夠藉此選擇理想的開發工具，又可以使遊戲作品，能夠在預定的配備上，有好的表現空間。

⑩身為一個程式師，應該要有和他人分享工具及技術的胸襟，在一家公司中的各小組間，自開發遊戲的過程中，一定會累積一些工具程式與技術，而各組所從事的遊戲類型不同，這些工具與技術自然也就不同了，因此若各組間，能夠彼此相互交流，則如此一來，將可促進彼此在技術層次的提升，又可因工具程式的交換使用，節省重覆開發工具的時間，大大的縮短製作遊戲所花費的時間。

⑪對於某些屬於雜項的技術，可考慮購買外製的程式庫（ Library ），來節省開發的時間或提高執行效率並取得先進技術，在一個遊戲的開發過程中，程式除了主程式及小系統的完成外，還有許多必要的小零件，而這些小零件，若覺得本身無法研發或開發時間過長，則便可考慮向國外購得，以快速地解決問題。

⑫資訊的獲得在今日的世界，更顯得格外的重要，因此程式人員應該要多上國際學術網路來了解到目前在流行什麼，有那些技術正被廣泛的使用，又可從一些FTP的主機中，獲得部份的 PD 或 Source Code ，這對於開發的工作，及技術提升都有很大的幫助。

⑬多接觸一些國外的雜誌及書籍，這對於資訊的獲得及技術的提升上，有極大的助益，筆者在此推薦幾本雜誌及書籍供您參考，雜誌類有 Dr. Dobb's 、 PC TECH 、 Software Development 、 MST等，書則有Trick Of The Game Programming Gurus （一般性遊戲設計觀念， 3D 、 Wolf 3D 技術） Trick Of The Graphics Gurus （各種主題的繪圖技術教導）、 Graphic Gem Ⅰ～Ⅳ（各種繪圖演算法的收集）、 Flights Of Fantasy （飛行模擬的技術）、 Morphing Magic （變形技術）、 Virtual Reality ExCursions （擬真技術）、 Gardens Of Imagination （ Wolf 3d 及 DOOM 技術）、 The Black Art Of Windows Game Programming （ Windows上寫 Game 的技術及 WinG ）。

美術人員 Artist

①在正式開始投入繪製工作之前，一定要先請美術總監或設定人員提供繪製圖形的列表清單，因為如此一來可方便圖量的估算，又可在工作時，能夠有個依據，知道正在做些什麼及還剩下多少，而不會有漫無目地的情形產生。

②使用適當的輸入工具，在 IBM PC 上常用的輸入工具，不外乎就是鍵盤、滑鼠、繪圖板及壓力式繪圖板，所以在繪圖時，一定要正確的使用適合繪圖軟體的輸入工具，如此一來，將使得繪圖速度加快，確保圖形的品質。若你在使用 DA 、 DP 等繪圖軟體，卻使用滑鼠來繪製圖形，筆者在此慎重向您建議，花筆錢去買個繪圖板，絕對會比使用滑鼠來的輕快好用得多。

③在開始著手任何圖形繪製之前，一定要先和程式人員及其它美術人員討論，分配好整個色盤的使用方式，並標示出那幾個顏色是所有人共用的，那些是特殊部份用的，而又那幾個顏色是程式保留，不可使用的，這都是在工作開始之前，一定要事先規劃好的，否則日後完成的圖形作品，可能會在使用時，發生變色或無法正常運用的情形產生，最後導致整個圖形必須修改或重畫的命運。

④適當的使用掃描器（ Scanner ）來幫助圖形的處理，在一般遊戲的圖形繪製上，由於受制於畫風的統一及色調太少的因素，因此掃描器的使用情形大多不太普遍，但若所繪製的遊戲圖形，是一些較寫實，且色盤的使用情形較寬裕的話，此時不妨善加利用桌上型的掃描器，來將一些照片和繪製在紙上的圖形，掃描入電腦中，並使用一些影像處理軟體（如 Photoshop ）來處理它們，這對你的工作是相當有助益的。

⑤在需與程式人員溝通部份的圖形，一定要等規格都加以確定後，才可以開始大量的繪製，一般而言，在一個遊戲圖形的繪製過程裏，除了一些經常使用的規格，早已確定其可行性，因此在最初便可決定使用它們，常見的例如： 16 × 16 的地形 Shape 及 16 × 16 的人物造形‥等，若想作一些新的嘗試上，可由美工人員試畫一組圖形，讓程式人員試驗其可行性及感覺。

⑥對於一些非獨立場景及多人合作繪製的部份，在工作時，一定要特別注意到搭配的問題，因為

一個圖形，若由多人合作完成，必須考慮到其它圖形的情況，所以在從事此類工作時，一定要定時和他人溝通，試試自己所完成的部份，是否能夠和他人所完成的部份搭配得起來，一般而言，所必須注意到的部份，不外乎就是角度、色調、畫風及比例大小等。

⑦選擇適當且良好的繪圖軟體，對於從事電腦美術的工作人員，除了本身經常使用的繪圖軟體必須要熟練外，對於其它各式各樣的繪圖軟體，一定要多方接觸，即使無法熟練的使用，也要大略的了解一下，那一個繪圖軟體有那些功能，可以使用在那些地方，這些相關知識的累積，對於大部份的美術人員是相當重要的，知道的越多越廣，在工作時便能擅用工具加快圖形的產生，並有助於品質的提升，在此筆者列出這些相關知識的獲得及經常使用的繪圖軟體有那些，雜誌類：新視界（ New Vision ）、軟體類： Deluxe Animator （低解析 320 × 200 × 256 的動靜畫繪製）、 Deluxe Painter （廣泛型的靜畫繪製）、 Pc Paintbrush （廣泛型的靜畫繪製）、 Animator Pro （廣泛型的動靜畫繪製）、 3D Studio （ 3D 動靜圖繪製）、 Vista Pro （各式地形之動靜畫產生）、 Corel Draw （向量圖形及圖形處理）、 Adobe Illustator （向量圖形繪製）、 Adobe Photoshop （影像處理）、 Photostyley及 Image Pals （影像處理）、 Morph （變形動畫產生）。

音樂人員

1 在開始編曲或錄製音效之前，宜先看過遊戲的場景與畫面，並請設定人員或專案負責人詳細講解其需要的感覺和曲風，並開出詳細的工作清單和音樂的時間長短，這樣一來，對於日後的工作較能夠抓對感覺，又能做得時間長短剛好，不會有太短或太長的情形產生。

②確定程式人員所需要的檔案格式為何，由於在 IBM PC 的音樂及音效的介面卡相當多種，因此一個遊戲在設計時，大多單只支援一種較普遍（如聲霸卡或魔奇音效卡）或象徵性的支援幾種音效卡，而程式人員在音樂驅動程式的設計，大都會依支援卡的不同，使用不同的檔案格式，以期能夠有較好的效果，因此音樂人員在編曲時，一定要了解到那種檔案在那種卡上，播放起來效果最好，以便在程式人員提出所要的檔案格式時，能夠針對格式特別的製作，以獲得較好的播放效果。

③善用適當的編曲軟體，並配合Keyboard的使用，加快編曲的速度。一些Windows上的各式編曲軟體，大多可產生 MIDI 格式檔，因此若您所欲編成的格式為MID檔，若您想將MID檔轉換成其它格式，且效果不會太差的話，必須多接觸，如 Cakewalk Pro、 Pro Track …等這一類的軟體，它們的編曲功能相當的強大，要是再搭配一台 Keyboard 來使用，將整首曲子彈入，更可加速作曲的時間。

④若遊戲場景中，需要搭配對話的音效時，除非在製作時能夠找到專配音人員來配音，否則此類的場景，應該要想辦法用其它辦法取代，因為一般非專業的配音人員，在錄製這些對話，大都會口齒不清，在情感上的表達無法適切，因此常造成遊戲在搭配音效後，感覺相當的差，甚至會有爆笑的情形發生。

測試人員 ………… Tester …………

①多方面測試遊戲在各種機器及不同系統設定下，其相容的情形為何，並詳細的檢查遊戲在配備需求的最低下限時，是否能夠正常的運作，由於一個遊戲在推出之後，可能會在各種不同的環境下執行，因此在相容性的測試上，一定要達到一定的水準才行，以免發生很多機器無法相容的窘境。

②在遊戲的除錯工作上，對於所發現的問題，一定要使用正式規格的清單，將其詳細的列出，並標示出所執行的環境為何，在什麼樣的情形產生及時間為何，相關的描述一定要寫得相當清楚明瞭，如此一來，才能使相關人員能夠確實地除錯，又可利於日後的檢查工作。

③在每次測試遊戲之前，一定要確定所執行的版本是否正確，及更新的工作是否確實，由於一個遊戲的測試，需要重覆不斷的進行，在相關人員做好修正的工作後，一定會將測試版本的序號標示成不同，以利於版本的檢查，因此當有版本更新的動作時，測試人員在要開始測試遊戲之前，就必須要詳細的核對版本的號是否正確，以避免做不必要的虛工。

— END —

碟效率增進工具之一：Speed Disk

/ Gorden.P

使用一部電腦就像開一部轎車，必須懂得愛惜與定期維護，才能使電腦發揮應有的正常功能，並延長電腦的使用壽命。在電腦的維護工作中，硬式磁碟機或磁片的維護可說是最重要的了。因為電腦執行效率的優良與否其實與硬碟中檔案的是否紊亂不堪有直接的關連。所以使用電腦的人最好也能學會如何維護你的硬式磁碟機。

在Norton Utility 工具集中最常用來維護硬碟的程式首推Norton Disk Doctor（磁碟醫生）及 Speed Disk（磁碟重整）兩套，各位看官若能用這兩套工具定期為你的硬碟做體檢，定能確保你的電腦天下太平、長治久安。

SPEEDISK EXE：磁碟檔案重整

首先我們先來看看SPEEDISK EXE（磁碟檔案重整），這個程式可對磁碟上資料的存取速度提供最佳化的安排，它會將硬碟或軟碟上分散如碎片的檔案組合後再配置一塊夠大的空間再存回磁碟，並可按照你指定的順序將最常用到的檔案放到讀寫頭最先接觸的位置。如此一來，讀取檔案的速度就會變快。這是什麼道理呢？我們簡單的舉個例子來說明你就會明白了。

1.DOS 存取檔案的方式

DOS對磁碟所能讀或寫的最小單位是一個磁區（sector），每個磁區代表 512 BYTE，如果我們現在要將一個長度為 1350 BYTE 的檔案存入一片全新的1.2 MB 磁片上，共需用掉三個磁區（sector），前兩個磁區總共有 1024 BYTE，第三個磁區則只用掉 326 BYTE，剩餘的186 BYTE 會被 DOS 保留下來，不再被別的檔案使用。意思是如果現在有另一個檔案要存入該片磁碟，DOS 會從第四個磁區開始儲存，而不會去使用第三個磁區剩下來的空間。但是現在一個有趣的問題發生了，如果存入第四個磁區的檔案長度佔了四個磁區；現在我們又回頭把第一個檔案的長度增加了 200 BYTE，但是第一個檔案的第三個磁區卻只能容納 186 BYTE，剩下的 14 BYTE 要存在哪裡呢？DOS 會把它存入第八個磁區，然後將其變動狀況記錄在檔案配置表（FAT）表中。如此看來，磁碟使用久了以後，檔案的儲存方式會變成非連續性的支離破碎，而延遲了磁頭讀寫檔案的速度，因為磁碟的讀寫頭在讀寫一個檔案時可能需要移動好幾個磁區才能將一個檔案讀寫完成，因此磁片或硬碟使用了一段時間後，為了使其仍能保持高效率的讀寫，就需要將磁碟檔案重整了。而 SPEEDISK EXE 就是一支非常有效率的磁碟檔案重整工具。

2. 如何使用 SPEEDISK.EXE ？

Norton Utility 的各個工具集都提供了兩種操作方式：命令模式（Command Mode）、選單模式（Menu Mode）。為了方便講解，我們將以命令模式為主，選單模式為輔。首先我們在 DOS 提示符號 C:\NU> 下輸入SPEEDISK /？再按 ENTER鍵會在螢幕上顯示下列有關本程式完整的使用語法：

【語法說明】

```
SPEEDISK [drive:] [/F|/FD|/FF] [/Sorder[-]] [/V] [/B] [/SKIPHIGH]
SPEEDISK [drive:] [/U] [/V] [/B] [/SKIPHIGH]
SPEEDISK [drive:] [/Q] [/V] [/B] [/SKIPHIGH]
```

【參數說明】

drive	Drive letter of disk to be optimized
F	Full opt[illegible]
FD	Full with directories first
FF	Full with file reorder
U	Unfragment files only
/Q	Unfragment free space (fill unusedgaps)
V	Turn read after write verify ON
B	Reboot computer after optimization
S	Sort f[illegible]
order	one of the following:
	N Name
	E Extension
	D Date and [illegible]
	S Size following any of the above reversesthe [illegible]
SKIPHIGH	Skip loading data in high memory

【參數說明中文翻譯】

drive ：要最佳化的磁碟代號，如 A: 、 C: 等。

/F　以最完整最佳化的方式來幫你整理磁碟。這種方式可以大大的改善磁碟的運轉速度，並將磁碟空間做最有效的儲存運用，但缺點是需要相當長的時間。其整理的方式是

1 將所有的目錄移到磁碟的最前面。

2 再按照你所指定的排序方式，將零碎的檔案重新整理寫入連續的磁區中。如此可將破碎的磁碟儲存空間（或稱爲 HOLE ）全部回收，避免浪費。

/FD　先將磁碟目錄最佳化。這種整理的方式是僅將磁碟中的目錄移到磁碟的最前面，但不會重新整理檔案，因此這些檔案原本在儲存時留下來的「HOLE」仍然會保留在檔案結構中。但因目錄已經被最佳化了，所以仍然能有效的改善磁碟的存取速度。

/FF　按照事先指定的排序方式將檔案排列最佳化。此種方式可達到類似 /F 的效果。

/U　這種整理磁碟的方式比 /F 的速度快上許多，它會盡可能的將零碎分散的檔案讀出並重新寫入新的連續磁區中，而不考慮「洞」（ HOLE ）的填補問題。只要檔案是被寫在連續的磁區中，就可有效的提昇磁碟的存取速度。

/Q　此種整理的方式在速度上是五種方法中最快的，因爲它只是單純地把磁碟上的資料往前移動，來增加後面未空出來的磁碟空間。但原來檔案零碎分佈的現象仍然存在，因此可能無法有效改善磁碟存取的速度。不過其優點是在這之後所加入的新檔案一定會被寫在磁碟後面連續的磁區中。

/V　設定 read after write verify 的開關爲 ON ，即在整理檔案時是否要將已寫入的資料重新讀出以驗證資料的正確性。內定值是 ON ，若你希望增加重整的速度，可將其設爲 OFF 。

/B　：磁碟檔案重整最佳化完畢後，重新啟動機器。

/S　：指定檔案排序的方式排序方式選項如下：

N 檔案名稱　　D 日期和時間　　E [illegible]　　S [illegible]

若在選項前面加上「 - 」則表示取消選擇，如 -N 爲取消按照檔案名稱排序的選擇。

/SKIPHIGH　重整時不將讀入的資料存入高記憶區（ high memory ）。

命令模式的操作方式雖然需要瞭解一些參數的使用意義，但使用起來較簡潔，也方便講解。並且所有的指定選項均會自動執行，任務完成後會自動結束程式回到 DOS 提示符號下。以上的操作方式熟悉後可再詳細瀏覽「選單模式」上的各個選項，已彌補命令模式的不足。例如我們希望整個硬碟檔案重新整理完畢後， SPEEDISK 能將磁碟後面所有未使用的空間（原先可能有資料在其中）全部填入某值，以確保重要資料不會被盜用。要達成以上任務你可在橫向選單 Configure 中找到 Clear unused space 的選項，將其設定爲 ON 的狀態即可。以下我們以實例來說明 SPEEDISK 的幾種使用時機：

1 若你的電腦使用率相當高，建議你每個月至少一次用以下最佳化方式來整理硬碟：

C:\NU>[illegible]

如此可讓你的硬碟常保最佳狀態。

2 每個星期至少兩次用以下最佳化的方式來整理硬碟：

C:\NU>SPEEDISK C: /U /SN /B <enter>

這種最佳化方式是爲了讓你儲存在硬碟上的檔案盡可能的寫在連續的磁區上，來保持硬碟的存取速度，使其不至有延遲現象。

3. 當你發覺某個程式原本執行速度很快，但突然變慢了，此時你可以先試試看下列方式：

C:\NU>SPEEDISK C: /Q <enter>

如果無法改善，那就要使用第一種方式來整理了。假如使用第一種方法整理過後，仍然無法解決問題，那麼只好求助於「磁碟醫生」了。

SPEEDISK.EXE 的使用我們就介紹到此，下期我們將介紹「磁碟醫生」（ NDD.EXE ），敬請期待。

▶ 選單模式執行後， SPEEDISK 會依據現況給你最佳化建議方案

▶ 尚未整理前的磁碟檔案分佈狀況，感覺十分紊亂，而且有不少「空洞」（ HOLE ）

▶ 整理過後的硬碟檔案分佈狀況，檔案零星分佈的情形已消失。

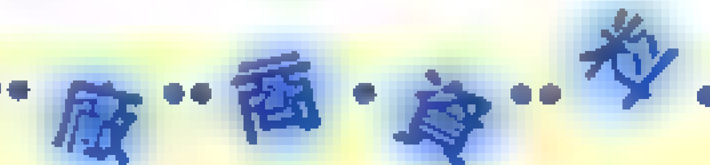
世界第一台
商業運轉的視訊隨你選影音伺服器

主導世界數位影音專用硬碟（Digital Audio/Video Disk Drive）市場的詮特公司（Micropolis Corp.）與本地知名的系統整合公司一德巍公司（AACOM Corp.）在上月舉行的「九五年電腦育樂暨多媒體展」中，共同展出共演示新一代的影音專用硬碟陣列伺服器。此一影音伺服器（AV Server）是全世界第一台，也是唯一已經有商業運轉裝置的視訊隨你選系統（Video On Demand）的心臟設備，將提供國內的旅館業、第四台、卡拉 OK 業、教育補習班及各種娛樂事業，提前享受資訊高速公路時代的種種便利。

目前已經在全美旅館界，如 Omni Hotel，Hyatt Hotel（凱悅飯店）等大量裝置的「客房影片欣賞選播系統（Pay Per View）」，使用詮特公司的影音伺服器 100（AV Server 100），客人能夠在房間內享受如同私人放影機的服務，無需等待旅館那「可能不適合我」的播放時間表，而且即使多位房客在同一時間要觀賞同一部影片，旅館也不必準備多份拷貝，使用詮特的影音伺服器，只需要在硬碟陣列裡準備一份數位化的影片，就像在電腦網路上的一個檔案，同時提供所有房客選擇觀賞。據前述旅館反應，裝置這套系統後，客房部的影片欣賞業務成長了三倍之多。該系統目前也取得美國松下公司航空設備部門的訂單，預計在九五年六月將此一系統裝置在新加坡航空公司新飛機的商務及頭等艙內，取代目前的影片欣賞服務。

詮特公司的這一套系統是在九四年三月的國家廣播協會（National Associte of Broacast-NAB）首次亮相，四月與 SpetrumVision 及 EDS 共同在全美旅館會議（America Hotel & Motel Conference）中合作推出爲旅館業整合的系統，七月在德州達拉斯市附近的 Omni Hotel 裝置全球第一套爲商業目的的視訊隨你選系統（Video On Demand），至今已爲該公司創造超過一千萬美元的業績。該公司總裁 Stu Mabon 表示：「本公司世界上第一台，也是唯一商業轉運、專爲視訊隨你選（Video On Demand）設計裝置的 AV Server，在第四季對我們業績的突破和獲利成長上，功不可沒。」

該系統採用了詮特公司創新設計的睿得思子系統爲儲存數位化影片的心臟。名爲 GANDIV 的高性能 RAID 磁碟陣列控制器（RAID disk array controller）採用了一個三十二位元、33 MHz 的 RISC 中央處理器，專屬的 ASIC，以及 128 MBtye/Sec 的高速 PCI 匯流排（PCI BUS），內建四個獨立的 SCSI 通道，各自提供 10MB/Sec Fast SCSI-2 的功能，此一磁碟陣列控制器再透過一個 20MB/Sec Fast Wide SCSI-2 接口，將數位化影片檔案送到該公司專有的多頻道 MPEG 解碼器中，轉換爲 NTSC 或 PAL 訊號，直接輸入電視。系統裡的硬碟全部使用該公司專門爲多媒體、數位式錄放影像及聲音、數位式影像及聲音剪輯、影音伺服器等專業應用而設計，在系統與硬碟之間，支援連續無間斷的 AV Gold 系列影音專用硬碟。目前系統最大可以支援六十四個頻道，也就是在不使用多工器的情況下，可以同時提供同一部影片給六十四個觀衆欣賞；系統最大容量爲 245 GByte，以 VHS 的影像品質，足足可以儲存一百廿部正常長度的電影。系統的控制只用了一部 486PC 加上專屬的 O/S，對外以一個 Fast SCSI-2 接口，或 RS-232 接口接受指令來執行放影、暫停、倒帶、快轉等放影機功能，系統整合開發相當容易。



美商詮特股份有限公司成立於 1976 年，總部設於美國加州詮特市（Chatsworth，California），爲全球頂尖之高容量、高性能、高品質與高性賴度的硬式磁碟機，容錯磁碟陣列及儲存子系統製造商。目前該公司已選定德巍公司爲台灣區專業系統整合代理暨經銷商。

德巍公司：聯絡人—李敏治
電　話：02-7555658

啓亨秘密情人播放卡正式上市

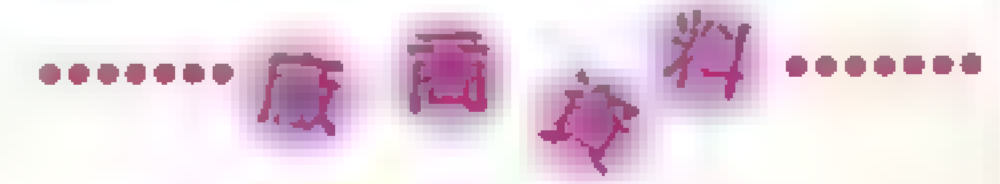
在目前市面 MPEG 卡價格有愈來愈普級化的趨勢，由國內 VGA 卡大廠—啓亨公司所推出的秘密情人播放卡也加入了 5000 元級的影像播放卡的行列，建議售價只有 5800 元，如果你是 VIDEO-CD 的收藏家，便不容錯過這道硬體新資訊。

在硬體功能上，此卡支援 MPEG 檔案、CD I

、VIDEO-CD 、 KRAOKE ，全彩影像播放能力高達 800 X 600 16.7M 色、1024 X 768 64K 色，並具有影像重疊（ OVERLAY ）的功能，聲音的瞬間輸出則有 150 瓦。為了避免衝卡的現象，此卡會自動設定 IO ADDRESS ，以 VGA CONNECTOR 連接，不會有 VGA 卡相容性的困擾，因此搭配國內最多的啓亨 VGA 卡均無問題。

在軟體的使用上，此卡在 DOS 與 WINDOWS 環境下均能作業。在 DOS 下可作到視窗大小 7 段控制，聲音則可以無段控制，另外也支援換片、換軌的功能；在 WINDOWS 下則可以使用 MCI 介面的媒體播放程式，能夠輕易的作到聲音、畫面大小的無段控制及換軌功能，除此之外，還支援磁軟影像、聲音的記憶功能。

在應用上，除了基本的全動態影音播放外，卡拉 OK 伴唱功能能讓全家同樂，互動式光碟遊戲能讓你享受到不同於 PC GAME 的樂趣，在其未來的功能性上，其影音檔案解壓能力還可以作為衛星傳輸及線上會議中心的資訊系統。



啓亨股份有限公司

經銷客詢專線：02-3952229-30，3224020
啄木鳥專線：02-3212562
BBS：02-3570736

七俠五義 孟俗 小華

極短篇

現在江湖上風氣敗壞，使用暗器的小人乃是我們武林敗類…

展昭，此次你所要對付的就是一 [redacted] 小人…

記住 我們武林中人要光明磊落，絕不使用暗

器……

問題診療室

永和市 曾佳婕

給問題診療室的哥哥、姊姊：

（1）在遊戲獵人中的群英會審評給軟體的評語部分批評得好慘，似是一文不值，那既然如此，又何必介紹給我們？（請群英會審中的群英不要介意，只是希望你們的口氣委婉一些，因為軟體畢竟也是他人一番心血才製成的）。

（2）希望雜誌的價錢不要再升了，大多的讀者是學生，有時想買也負荷不了，實在是個困擾。

（3）現在有好多軟體，價錢十分昂貴，買了好捨不得，可否向軟體公司反應？

（4）在 70、71 合訂本中，問題診療室的一位林讀者提到聯誼室的事。貴社回答之一是因為女讀者太少；我很想告訴你們，女讀者是絕對不會少的，至少在下就是一個女孩子，而且我的女同學也有很多支持你們，請繼續加油！

曾讀者，你好：

（1）由於遊戲獵人專欄是以介紹遊戲評論為主，既然是評論，編輯部便不得不以比較公正懷慎的角度來看待它，因此有時會比較嚴厲，但為了替讀者們把守荷包，避免買到不合意的遊戲，便也不得不如此了。而群英會審的群英則是站在主觀的立場各自發表其對遊戲意見，由於每個人都有不同的偏好，雖然有時評論彼此間會稍有出入，但基本上都能暢所欲言，讀者也可藉此找到與自己有相同偏好的代言人，相信挑選遊戲時便八九不離十了。

（2）雜誌調價實在是因為成本的關係，尤其近來紙張的價錢不斷調漲，成本的壓力愈來愈大，如果今年初不將價格調成 120 元，實在無法保証雜誌還能不能持續作下去，尤其編輯部裡面還有許多人有老婆、小孩要養啊！如果你有常到書報攤去看看雜誌、翻翻報紙，應該會發現有許多雜誌都漲價了，最明顯的是有些報紙由 10 元調漲為 15 元，漲幅高達 50 %，這都是因為國際紙漿價格持續狂飆的結果，以我們雜誌每期用紙量之多，當然也不免受到波及，因此站在為讀者們提供一本完整、不縮水的雜誌的立場，漲價實在是萬不得已的，希望妳能諒解！

（3）其實國內遊戲軟體的價錢已經算是相當便宜的了，因此業界的獲利率普遍不高，從業人員的薪資也屬於中低收入的階層，大家都過的苦哈哈的，勉強用「興趣」兩字在支撐罷了，其實之所以會這樣，也是因為國內市場太小，消費者消費能力有限，市場競爭的結果，因此與其勸軟體公司降低價格，我們還不如希望軟體公司努力作出真正的好作品，即使價格稍微調高也沒關係，否則大家都一味的開發低成本的遊戲，最後弄到有錢也買不到好的作品，這就不是玩家之福了！

（4）妳大概誤會問題診療室的意思了，聯誼室之所以會停辦，是因為收件太少，而且有一部分玩家指名只願認識女讀者，動機不單純，所以才會停辦。藉由妳的來信，我們才知道原來有那麼多可愛的「妹妹」在支持雜誌，我們編輯部的諸位「哥哥」都振奮不已，謝謝你的來信！青年節快到了，祝你「佳節」快樂！

問題診療室你好，有一些有關電腦的問題想要請教：

（1）光碟的速度越快越好，但市面上的 倍速及四倍速光碟機都太貴了，請問有必要加裝嗎？

（2）一台 Pentium 級的電腦，配備要如何？

（3）VESA BUS 與 PCI BUS 是什麼？那一種比較好？30PIN 與 72PIN 不同處？

（4）何謂視窗加速卡及用途？什麼叫做 MPEG 卡？

（5）HD 有分幾類？什麼叫做串聯硬碟，是否和一般硬碟不同？

（6）何謂IDE 界面？I／O 界面？什麼是 MPR Ⅱ標準？MTBF 又是什麼？

（7）何謂 XGA、SVGA、VGA 的分別？交錯與非交錯SCREEN 那種較好？

（8）為什麼 Pentium 有 60、66、90 型？那一種比較好，現在是否能投資（以定狀況及不退流行）考慮？

（9）音效卡那一種比較好，可接CD ROM 又具 WAVE TABLE ？

（10）電腦現在以那一種最穩定，那一種不會像 286、386、486 每年都出新機型，實在是很難追的上。有沒有可以維持五年以上的機型配備？

忠實讀者 呆呆

（1）目前的市場二倍及四倍速光碟的價格的確較貴，但已有逐漸下降的趨勢，聽說過陣子還有十五倍速的光碟機要問世了。其實就目前而言，倍速光碟機已經夠撐上一段時間，除非你有特別需要，不然建議你先用倍速光碟機一陣子再說。

（2）Pentium 配備？其實看你需要而定，有價格昂貴的夢幻機種，也有低廉的陽春配備，比較標準的 Pentium 90＋ PCI VGA 圖形加速卡＋ 8MB RAM ＋ 1GB 硬碟＋倍速光碟機，再加上一塊中等的音效音源卡及還可以的喇叭，就可以讓你快樂度過不少時光。

（3）VESA-BUS 和 PCI-BUS 都是一種主機板用流排的傳輸協定，目的在提供主機板及界面卡更快的傳輸效率。VESA BUS 主要應用在 486 的主機上，而 PCI-BUS則在 586 主機上提供了更好的效率。關於 VESA BUS及 PCI BUS 的不同，建議你多看看一般電腦雜誌如 PC MAGAZINE 等，自然會得到比較清楚的概念。

而你說的 30 PIN 及 72 PIN 指的是作成一排的 SIMM 記憶體，一般來說 72 PIN 的記憶體較有未來性，因為它比較長，所以單片的容量極限也比較高，如果是 PEUTIUM 電腦的話，那麼大多都只有 72 PIN 的 SIMM 記憶體插槽，自然也就用不到 30 PIN 的記憶體了。

（4）視窗加速卡其實就是 VGA 卡的 TURBO 版

，在一般應用上和普通的 VGA 卡並沒有什麼不同，但在處理有關 WINDOWS 等有關圖形處理的程式及系統時，會有比較高的效率。MPEG 叫視訊播放卡，是用來播放視訊資料用的，通常會搭配光碟機來使用，市面上一些影音光碟如 VIDEO CD 等，主要就是用 MPEG 卡及光碟來播放的，不過要注意，許多市面上的 MPEG 卡會挑 VGA 卡。

（5）其實硬碟的分類繁複，目前最流行的大概就是 SCSI 及 IDE 硬碟了，兩者各有好處，IDE 較爲便宜，SCSI 擴充性較強，視玩家需求而定。以現今一般而言，壓縮硬碟指的是用壓縮軟體壓縮的硬碟，就好像一般的檔案壓縮一樣，可以讓硬碟有更多的空間，大概說來可以增加一倍的硬碟使用空間。

（6）IDE 界面是一般軟硬碟裝置與主機界面溝通的界面。而 I/O 界面則是個泛稱，指的是各種週邊與主機 CPU 溝通的介面，IDE 亦是屬於 I/O 介面的一種。MRP Ⅱ 是顯示器的一種測試規範，用來規範顯示器 CRT 對周遭環境及對人體的影響。而 MTBF 則是一種硬體的可靠度測試，在硬碟及螢幕的測試數據中常可以見到，顯示器的 MTBF 通常有 25000 HRS 以上，而硬碟則差不多有 8～1000000 HRS 以上的 MTBF，購買前最好先問清楚。

（7）XGA、SVGA、VGA 指的都是顯示界面的標準，XGA 在國內較少見到，VGA 則是業界標準的彩色顯示界面，一般在說 320×200×256 色的模式就是 VGA 的顯示模式之一。SVGA 是 VGA 的延伸版，但剛開始的時候規格混亂，很多家的 SVGA 卡都不相容，所以軟體的支援就顯的相當困難，你可以看看大部份的遊戲只支援 VGA 的 320×200×256 色或 640×400×16 色就可以知道問題有多大了，還好現在有 VESA 標準的出現，已逐漸有統一的趨勢。

不知道你有沒有注意看到電視上當有股票證交所的畫面時，有一片用顯示器搭成的牆，那些螢幕會有閃爍的現象，那些就是所謂的交錯螢幕了。

在市面上你大概也比較買不到交錯式的螢幕，它的優點是比較便宜，缺點是比較傷眼。

（8）60、66、90 指的是 PENTIUM 執行的速度，當然速度越快越好囉。

（9）其實市面上出現的音效卡功能大同小異，如果你對音樂音效比較要求的話，建議是選擇比較有口碑的音效卡，如 TRUTLE BEACH 系列或 Sound Blaster 系列等，不過要注意有些音效音源卡的音源部份是選購的，要另外付錢，購買前要多注意。

（10）說句實話，即使是 PENTIUM 我也不敢保證能撐個五年，據往例及消息指出，新一代的電腦，也就是 PENTIUM 的下一代 CPU-P6，大概在今年底明年初推出，到時候潮流又吹 P6 風了，想不退流行很難的。其實在上面所提供 PENTIUM 的配備其實就差不多了，再隨時依需要添購一些配備，也真的夠撐上很長一段日子了。

桃園縣◈陸欽平

問題診療室的諸位先進們，您好：

小弟拜讀了幾期貴刊，對於貴刊能給予正面的肯定，逆不顧家人反對，突破萬能，不對！是萬難"在今年起開始訂閱貴刊，（因爲加上貴刊，小弟每個月要收到 6 本電腦專業雜誌）。

此番，小弟有幾件事想請教，希不吝賜教，萬分感激！

（1）小弟自詡，電腦配備有夠「勍」！但最近在資訊月買了張音效卡 Monte Carlo 加 RIO 小卡後，在玩美少女夢工廠時，卻出現了問題！音樂出不來，但其他 GAME 又非常正常，尤其是某射擊遊戲的槍聲那更是……就連隔壁鄰居都以爲爭處發生槍戰呢，（小弟外加 DENON AVC-3530AMP，搭后級 DENON POA 5000AMP，前、中、后環場英製喇叭），不過 PM2 是小弟摯愛的遊戲，請教先進們有何良策可解之。

（2）常在貴刊見到 98 系列的 GAME，但小弟好像沒有在坊間看到何處在賣 NEC98 電腦，也曾請教一些同好，也未得到結果，故在此不恥下……啊，不是，是上問！有關 NEC98 電腦的情況！是否能自行 DIY 一台，有機會，我也想成爲妹妹愛好者，此信若未被撕爛丟掉的話，小弟先行謝過！

祝　業績劇揚!!

陸讀者，你好：

（1）美少女夢工廠 2 在設定音樂時，由於硬體相容度要求較高的關係，只有 ROLAND 原廠的音源器及音源卡才能聽到 MIDI 音樂，原本我們也不相信會這麼挑，但親自測試過後的確是如此。雖然如此，有的 BBS 站上的 MIDI 區有現成的 MIDI 檔來讓你播來過過乾癮，但如果要在遊戲中聽到 MIDI 音樂，我想你既然已將「勍」到能裝那麼好的喇叭，再花點錢買塊原廠卡應該不成問題吧！

（2）98 的電腦的確有辦法 DIY 一台，但是在台灣如果要請人把零件帶回來，層層剝削的結果還不如一次帶回整台電腦。如果有親友正好要到日本旅遊，請他順便幫你帶貨是最理想的方式了！

台南市◈無名氏

軟體世界，您好：

去年左右，貴刊舉辦了一次雜誌大特價，而本人也訂了一年，而最近本人發現，在外面買雜誌，100 元可打折爲 90 元，而又有發票，中了獎最少都有 200 元，而一年下來也不過 1080 元，反觀用訂的足足多了 70 元，又沒有中 200 萬的機會！所以再一次大特價吧！

祝　賺大錢！

無名氏，你好：

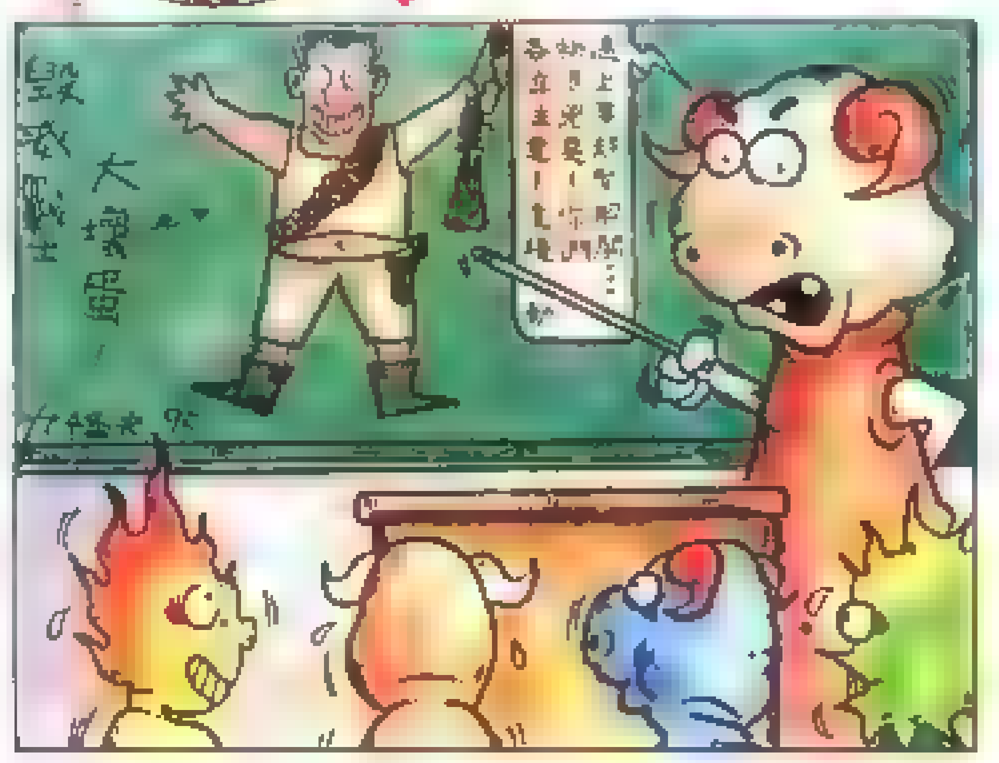
真是輸給你了！祝你早日中獎！

從來不對發票的人　留

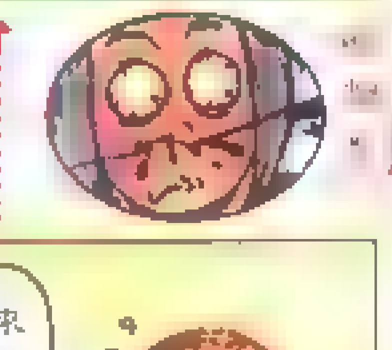
面對眾多敵人，任我行施展威力無比的「吸星大法」，……吸敵人的武器……全搶過來″

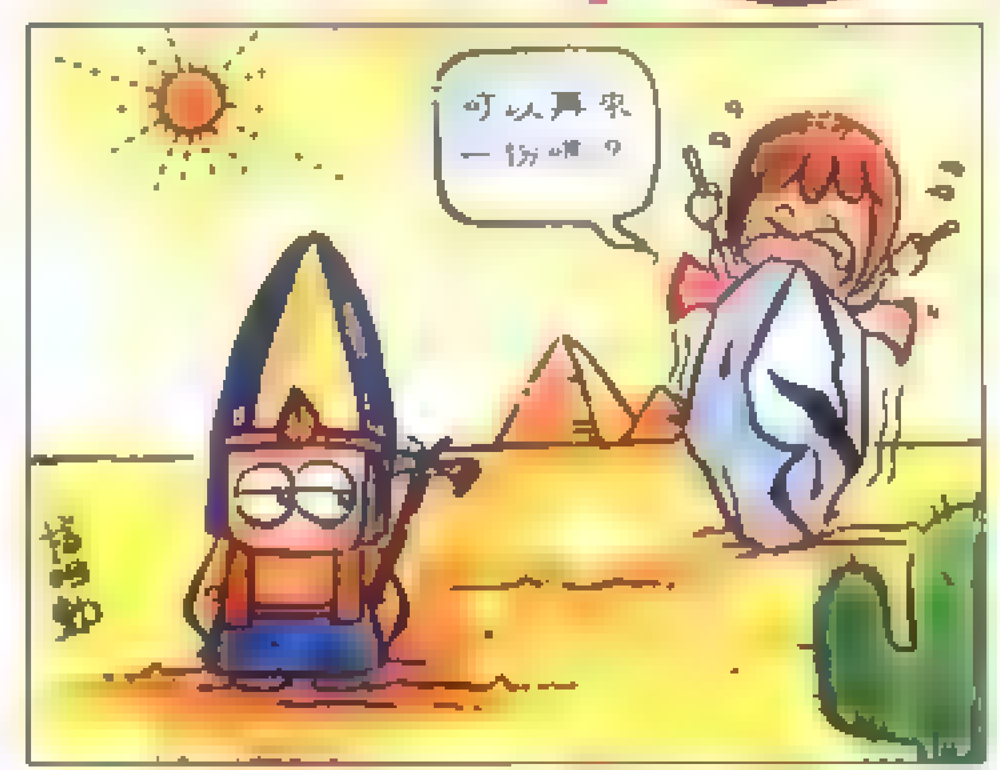
面對強敵，萬萬不可慌亂，否則忙中出錯，身為英雄豪傑，出了糗大，

經過多關激烈搏鬥，「他」終於闖出了名號…

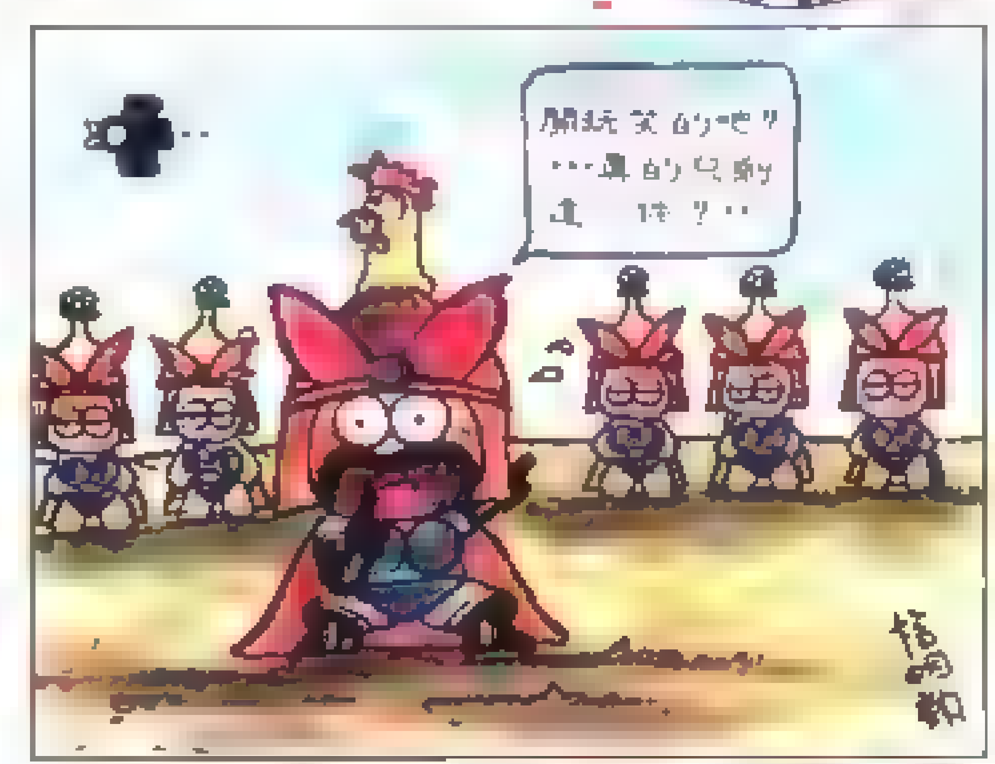


在GAME裡，"孟德新書"是曹操慣用的絕招，但沒想到臨時想出的這招卻比原來那招好用…





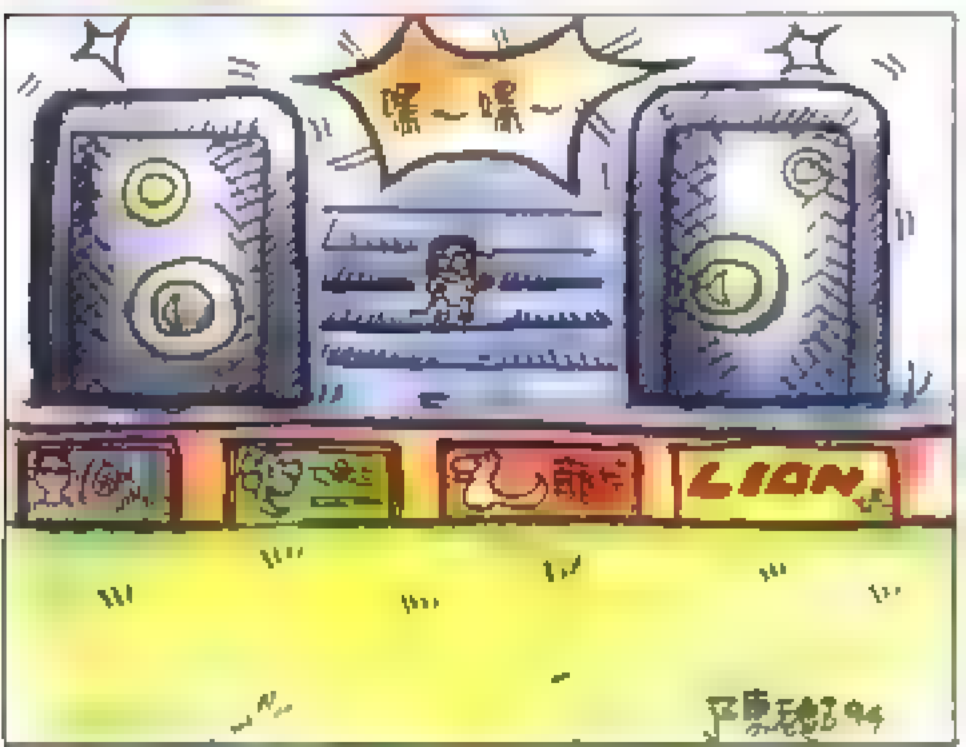
寒冰水晶雖然威力超強，但似乎也要看看地點與季節…



轉職時，千萬記得帶兵種數量不要太多，否則很可能會發生裝備不足的窘況……

GAME SHORT

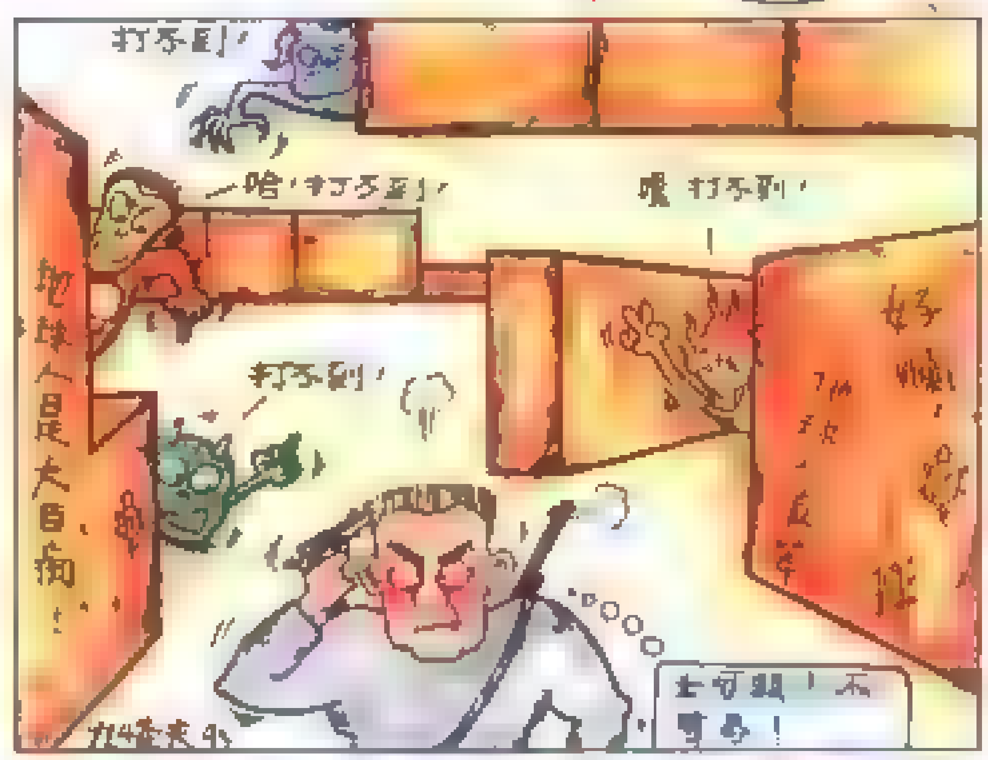
牌戰風雲中角色以現代名政治人物作爲主角，但是每次玩牌都有人要干擾，惹得某位先生翻臉…



每場比賽前都詳細的播報製作人數，[illegible]，這場比賽解說一樣，只是觀眾依然只有一人，而加油聲仍是足球的窘況…令人百思不解。

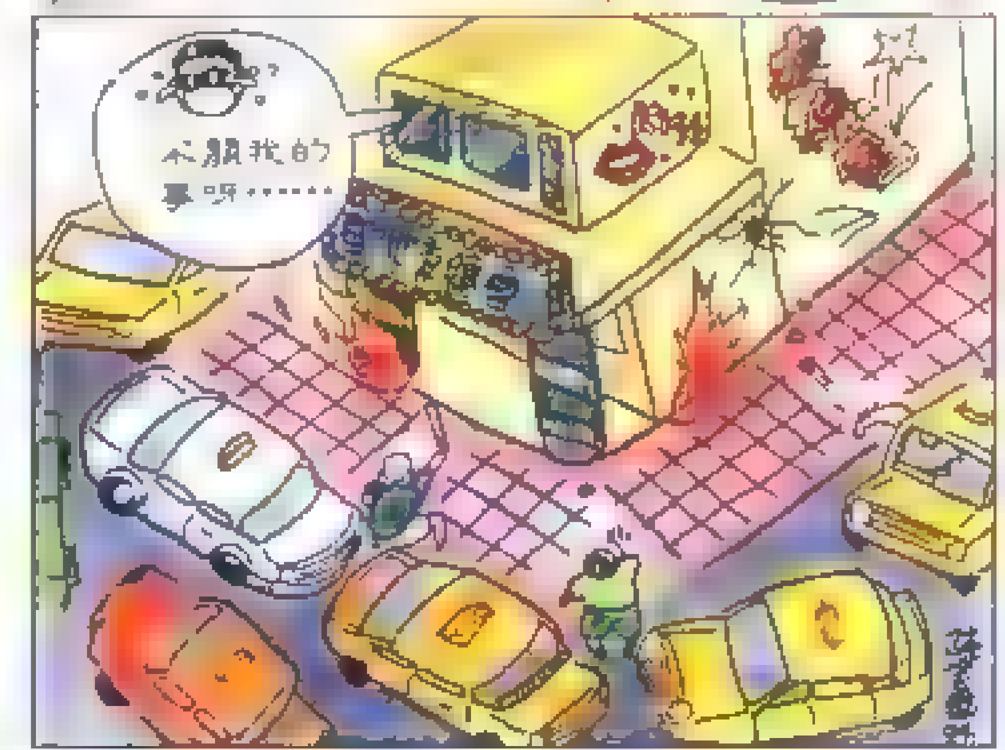
最後的敵人竟是壺中仙，不過凡事不宜力敵只宜智取，於是……

面對一群「突變型」高智慧的怪物，搞到最後，誰玩誰都不知道哩!!



巴龍異獸，又殘殺人不眨眼，但是[illegible]，牠們又[illegible]，害人[illegible]了……

最近[illegible]玩模擬城[illegible]好別建像[illegible]建築物以免造成這種情[illegible]……



遊戲終結者 P.A.R.T.1

● 黃祥豪

毀滅戰士II

在經過漫長的戰鬥之後，終於回到了地球，心裡正慶幸著能活著出來，沒想到才一踏上故鄉的泥土，遠方傳來一陣同伴的哀叫聲及怪物的吼叫聲，惡夢又再度開始了……

在二代中不但地形更複雜，機關更刁難之外，畫面也更加的暴力血腥了。另外在最後一關時我始終無法用正常的方法去看到作者（魔王）？除非使用穿牆密技「 IDCLIP 」才能見到作者，算是一件較奇怪的事情，最後希望公司做下一代時，能設計成使用電鋸將敵人鋸成一半或者是鋸掉一隻手之類的，那將更刺激感官神經了。

一團肥油的怪物

生前是橄欖球員嗎？

誰的大頭照

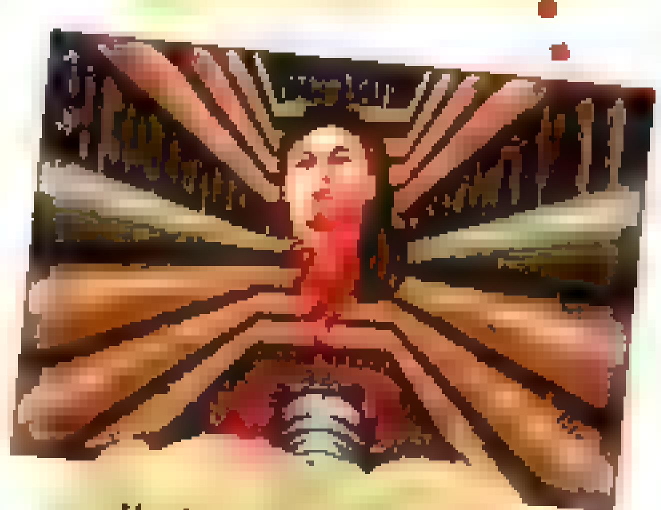
主角的英姿

再次復活的木乃伊

決一生死的時刻

竟然破表了

未來世界的牛魔王



作者？魔頭？

終於勝利了

一代的大魔王

◐超級貓

歐陸戰線

歐陸戰線是套值得一玩再玩的戰略遊戲，筆者有幾點心得提供各位玩家參考：

①攻擊就是最佳的防禦，以機動力高、火力強的裝甲部隊充當攻擊矛頭，以步兵、砲兵擔任掃蕩戰區、肅清殘敵及佔領城市之任務。

②隨時注意各部隊之給養及人員疲勞度，若彈藥、燃料存量低於 30 %或人員疲勞度高於 70 %時即應進行整補休息，以避免因過度疲勞或缺乏彈藥而無法戰鬥。

③補給團要隨攻擊部隊前進，可隨時補充攻擊部隊之燃料彈藥外亦可維修戰損之武器。

④攻擊前先調派工兵確認並清除戰區內之地雷，戰況失利時亦可利用工兵佈雷或爆破橋樑延滯敵軍之攻勢。

⑤善用空軍武力，筆者曾在北非戰役時因無法迅速通過敵軍密集佈置的雷區，便利用空軍密集轟炸目標城市，再派遣傘兵空降襲擊後予以佔領而贏得勝利。

KOEI 出品的遊戲結局畫面相當的細膩精緻，玩過三國誌Ⅲ的玩家應該都已親身體驗過了，歐陸戰線也不例外結局畫面亦很細膩精緻，筆者對這套遊戲唯一不滿意的地方是，在遊戲中對各連隊下達命令的方式很不理想，常常一場混戰下來後就會搞不清楚各個連隊的位置在哪裡，下起命令來就很麻煩，這點若能改善那就很完美了。

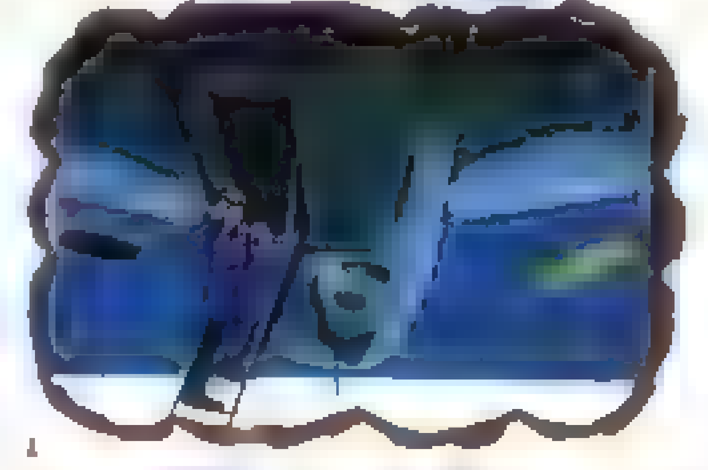
隆美爾忠誠受稱讚

明月當頭，一切轉眼成空

元首所授勳章已成黃花

別了我的祖國

帝國的光輝即將消沉



再見了，將軍！

滿目瘡痍的德國

逃走吧！為祖國復興盡力

● 羅頭

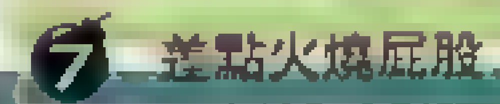
諾瓦風暴

精美的畫面，流暢的速度，即是本遊戲的最大特色。諾瓦風暴是我在玩多媒體世界時所發現的，當時不知道那麼好玩，只是無聊試一下罷了，沒想到一玩就無法自拔，在發售當天，立刻就抱了一套回家。玩到現在終於全破了，遊戲分爲難易兩種，　其實差不了多少，主要是難的敵人較多，而簡單的敵人較少罷了。

本遊戲是一部單純的射擊遊戲，雖然這樣說，但是內容可不單純，相當寫實的背景及過場動畫，音效和音樂皆屬高水準作品，雖然是光碟版，卻不會有跳格出現；但是其中首領的強度設定有失公平，像第四關的鳥人防禦力特高，必須武裝好才能在它飛出火山前打倒，而蠍子、甲蟲、或機器人等，在三十秒內即可解決，尤其是最後一關，不管是身體或頭，只要精靈彈一放，敵人就只剩一兩滴血了。不過嚴格說來，這真的是一部好玩且有可看性的作品，四百九十二MB，真是當之無愧。

1 大魔頭要爆了！

6 趕快逃命

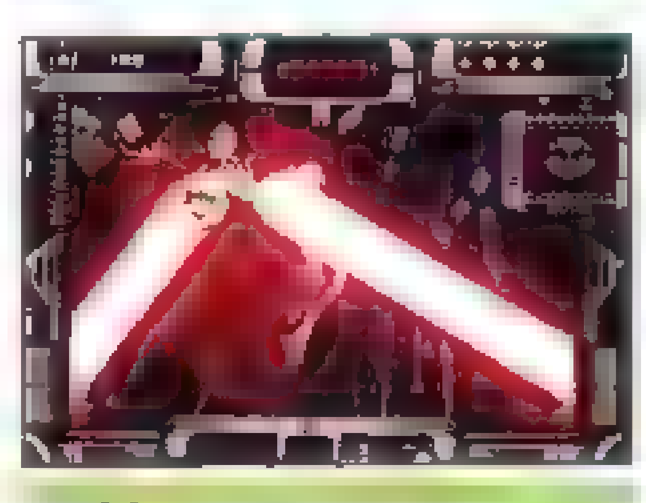


7 差點火燒屁股

2 還有頭…我咧！

5 噁心死了！

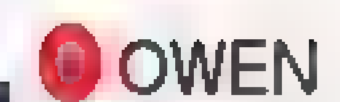
8 成功的逃脫



3 試試我的威力

4 幹掉了！

9 天空終於露出曙光！



OWEN

軒轅劍外傳

楓之舞此作，無論在劇情、畫面、音樂等，都比前作（軒轅劍貳）好，而BUG也抓得很乾淨，至少不會有當機之類的事。我希望DOMO小組能在軒轅劍參的劇情上加長，內容加深，並且能把遊戲中的難字，在說明書上注明唸法。

我國的國產GAME日漸增多，品質卻參差不齊，若每個GAME的製作都能用心，那每個國產遊戲都是好遊戲。耶！

對決蜀弟子

火神龍發怒

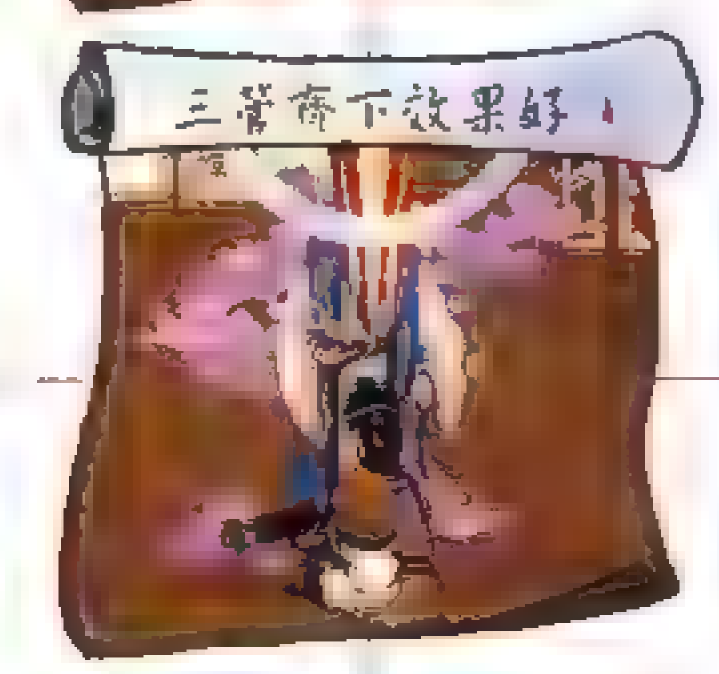
萬雷轟頂

贏得美人心

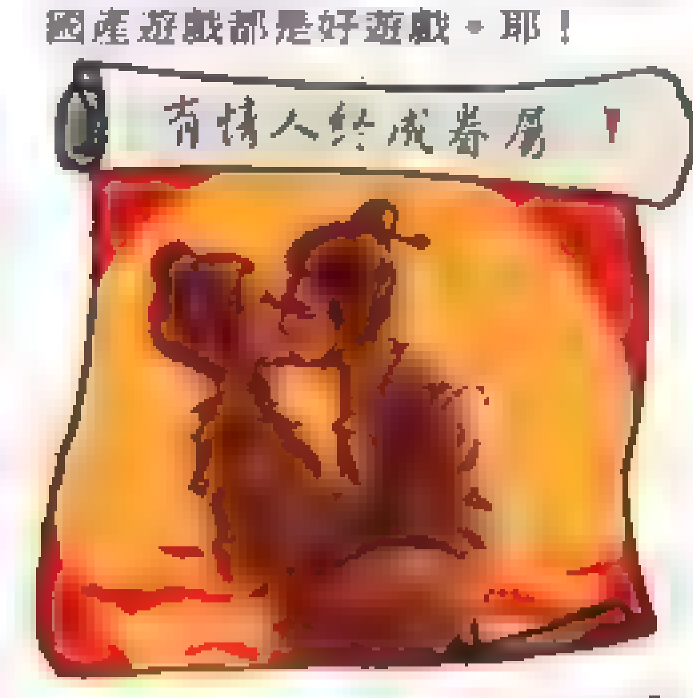
拯救俏佳人

心上人受傷心難過

三管齊下效果好



有情人終成眷屬

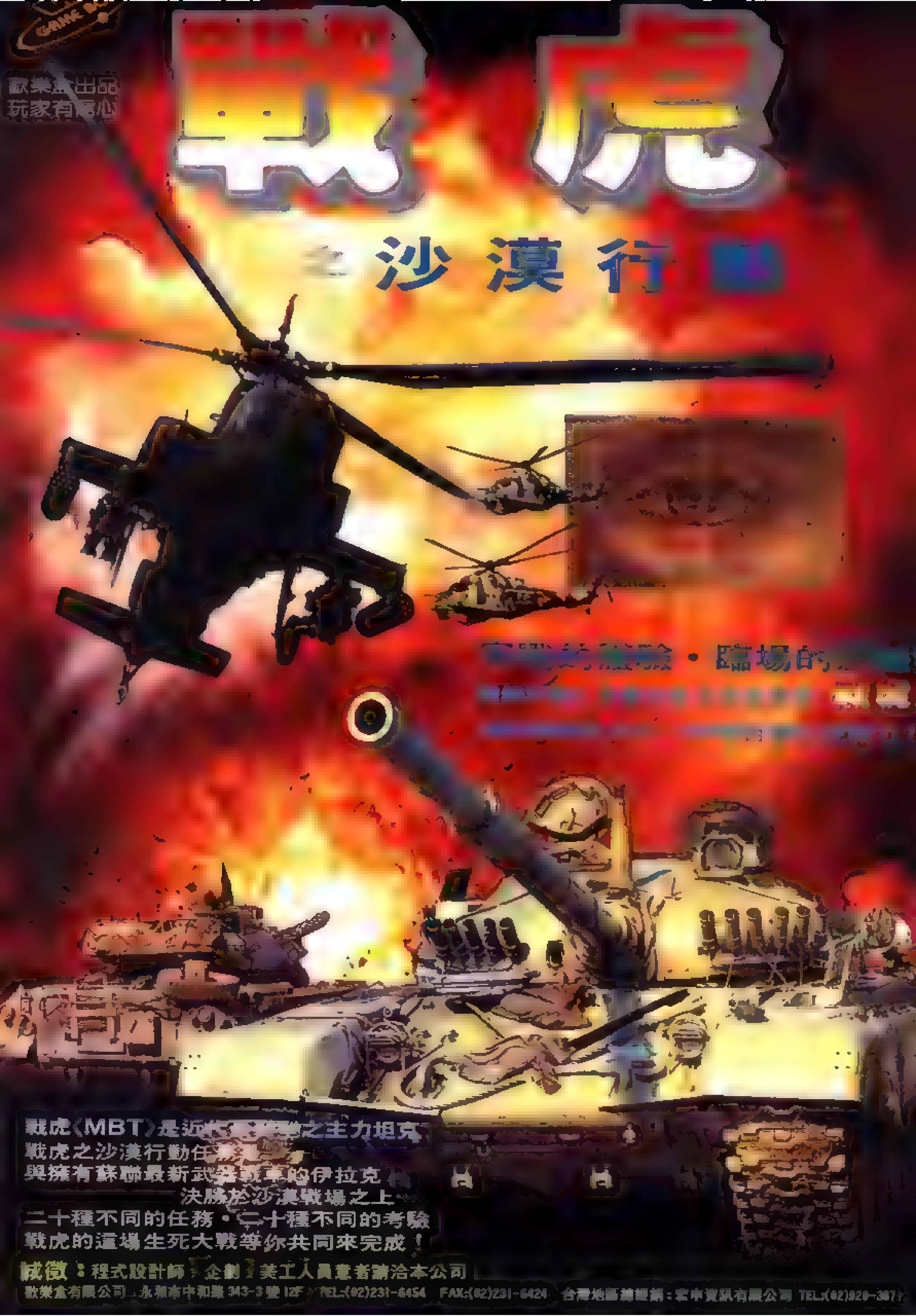


墨夫子離事塵

一切轉眼變成空

攜女同行逍遙遊

各種戰士戰將靠邊站
三合會已發出格殺令
遊戲史上最殘酷血腥的一頁
3DVR遊戲登峰造極之作
RISE OF THE TRIAD
Accend Inc. 艾生資訊股份有限公司
軟體世界
代理發行 SOFT WORLD



歡樂盒出品
玩家有信心
戰虎
沙漠行
決勝於沙漠戰場之上
二十種不同的任務・二十種不同的考驗
戰虎的這場生死大戰等你共同來完成！
誠徵：程式設計師、企劃、美工人員意者請洽本公司

GAME BOX
歡樂盒出品
玩家有信心
黃飛鴻之鐵雞鬥蜈蚣
LAST HERO IN CHINA
首度開創國內電影與電腦遊戲合作之風！
•採用多層捲軸
•流暢的拳腳格鬥
•精彩的全螢幕電影畫面
李連杰•張敏
領銜主演
Last Hero in China computer program © 1996 Game Box Company, Ltd. All Rights Reserved. Used Under Authorization. Last Hero in China is a trademark of Win Movie Production & I/E Co. The Game Box logo is a trademark of Game Box Company, Ltd.
歡樂盒有限公司 永和市中和路343-3號12F TEL:(02)231-6454 FAX:(02)231-6424 台灣地區總經銷：宏申資訊有限公司

歡樂盒軟體1995年天下第一高手誕生了！
亮麗的畫面
快節奏的時間
現在正式與您接觸！
GAME BOX
歡樂盒出品
玩家有信心
天下無敵
爭霸戰
適用機種 IBM386AT以上機種
DOS V5.0以上版本
RAM 2MB以上
HDD 15MB以上
顯示模式 VGA ONLY
音效支援 PC喇叭、ADLIB聲霸卡
MT 32
誠徵：程式設計師、企劃、美工人員意者請洽本公司
歡樂盒有限公司：永和市中和路343-3號12F TEL:(02)231-6454 FAX:(02)231-6424 台灣地區總經銷：宏申資訊有限公司 TEL:(02)920-3871

大批財寶就在眼前
現在不挖更待何時？
DIGGERS

指揮同盟國或軸心國，改造二次世界大戰的十二場戰役結果，掌握歐陸命運！從諾曼第登陸，數場讓敵人聞之喪膽斷魂的血淚戰史於焉展開！

- 即時開打的戰略遊戲。
- 真實的二次大戰珍貴影片原影重現遊戲之中。
- Super VGA 畫面，細緻表現地形、地物和戰情發生時的狀況。
- 可自由選擇部隊種類和適用武器。
- 不採回合制，敵我的動作隨時都在進行。
- 和歷史齊步走的劇情，軍種部隊及其機動性、優缺點皆符合史實。

軟體世界
智冠科技有限公司
代理製作發行

IRON CROSS

NEW WORLD COMPUTING, INC®

PHILIPS 17吋

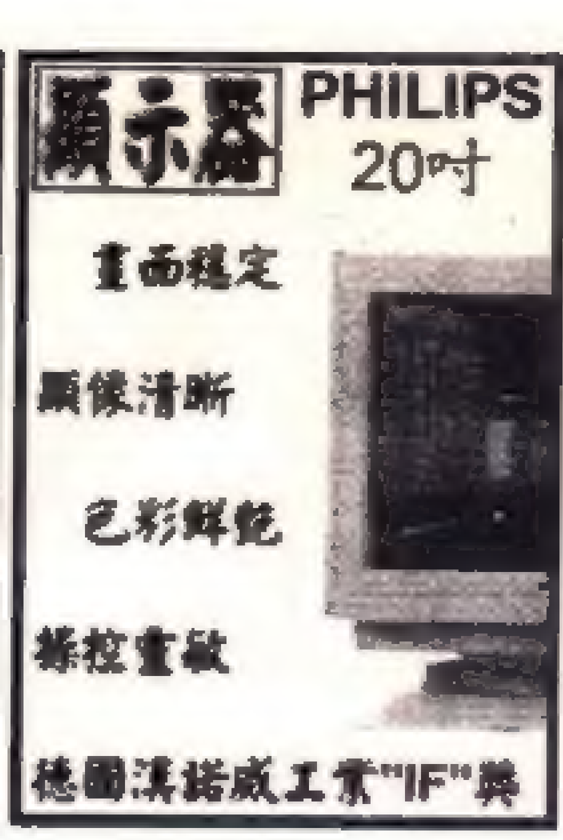
飛利浦顯示器

高解析
低輻射
不反光
無靜電
國家產品精品－金質獎

顯示器 PHILIPS 15吋.14吋

高安全性
高相容性
人體工學
優美造型
省電功能-EPA能源之星

顯示器 PHILIPS 20吋



畫面穩定
顯像清晰
色彩鮮艷
操控靈敏
德國漢諾威工業"IF"獎

顯示器 PHILIPS 21吋

一流品質
技術領先
壽命最長
(50,000Hr)
到府服務
國際品管桂冠獎-創明獎

多媒體 PHILIPS

MPEG CARD
影音光碟
播放卡

龍大關係企業

WHEREVER
滙豐電腦科技

台北市延平北路六段123號
洽詢熱線：(02)815—1600
傳真專線:(02)815-0449郵撥帳號:18467204

滙豐代理・服務滿意

PHILIPS 電腦產品台灣區授權代理

歡迎經銷商
來電洽詢

顯示器

QDA CARD
多螢幕
視窗分割顯示卡

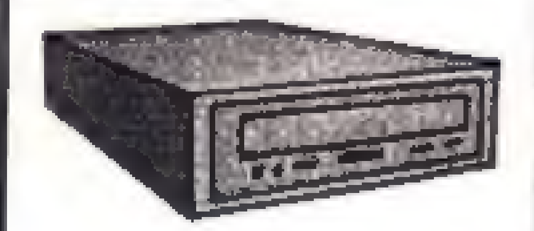
多媒體 PHILIPS

CD-ROM
倍速光碟機
CD-RECORDER
光碟燒錄器

顯示器

訊號分配器
螢幕/鍵盤/滑鼠
一對多&多對一

多媒體



CD-ROM KIT
外接式
光碟機套件

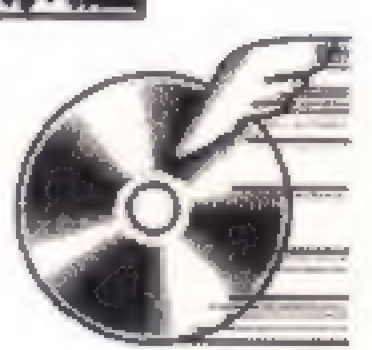
多媒體 PHILIPS

16 BIT
SOUND CARD
16位元音效卡

多媒體 PHILIPS

DTV-CARD
數位電視卡

多媒體



CD-TITLE
磁光碟片耗材

讓您縱橫捭闔、傲嘯歷史！ 穿越時空，躍登三國舞台！

三國演義 II

開春鉅獻　　ＣＤ－ＲＯＭ隆重登場
數百ＭＢ的震撼　　最豐富的題材和最完整的人、事、物資料
呈現給您更包羅萬象的、更中國化的遊戲天地！

出場文臣武將八百餘名：

三國時代風流俊傑、羽扇綸巾之千古人物，包括您耳熟能詳的、您崇拜倍至的、您恨之入骨的都有。

完備的指令群，近五十種外交和軍事謀略：

主要指令有軍事、情報、內政、外交、人事等，指令下又細分為數小項，您可鉅細靡遺的下達命令，決定國家的前途及命運。

二十餘項個人屬性：

包括有武將、君主、太守之資料，隨身份不同各有特殊的屬性值。

全國地理圖暫定有４７個城、２２個戰場：

作戰地圖地形分為城、關、草原、森林、沼澤、沙漠、高山、河川等，依歷史劇情之推演，將軍隊帶向著名的三國古戰場，參加戰役。在部隊行進中，可體會清晨、白晝、夜晚迥然不同的作戰方式和晴雨霜雪之天氣影響。

五花八門的作戰計劃：

有佈陣、攻擊、計謀等，最精彩的是計策的施展，也是三國故事的精華部分，計謀包括水攻、火攻、妖術、空城計、詐死、激將及三十六計中之金蟬脫殼、調虎離山、聲東擊西等。

３Ｄ棋盤式戰鬥畫面：

當軍團與軍團發生戰鬥，即切入３Ｄ棋盤透視圖畫面，遊戲之兵制採軍團制，每個軍團有主帥、先鋒、中鋒、後備、軍師（參謀）最多五名武將，而陣法是由九個單位組成，一名武將率領三個單位，陣法有八卦陣、長蛇捲地陣、混元一氣陣、八門金鎖陣等極精巧之陣法。

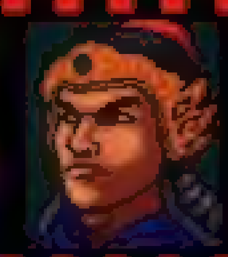
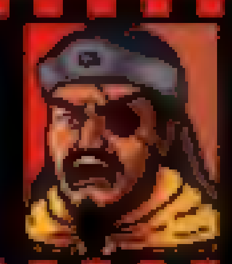
您就是新的君主：

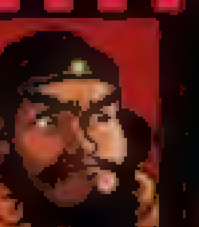
玩家可以登錄自己的名字成為新君主或新武將加入三國時代，新君主登場時是可憐的流亡身分，可以依附別的君主，或是佔領他國的土地或空白都，遊戲以國語語音發音，您可更接近歷史！

七個時代劇本：

斬黃巾英雄首立功
廢漢帝陳留為皇
陶恭祖三讓徐州
戰官渡本初敗績
定三分隆中決策
關雲長放水淹七軍
五丈原諸葛禳星

【開發中畫面】



臺海大戰 春假提前引爆 艾生公司1995年最新力作
龍城飛將
EAST STORM
國人第一套飛行模擬遊戲 IDF VS SU-27